

PLANETstation
PLAYSTATION™ Y PS2
A INDEPENDIENTE
¡¡¡SORTEAMOS!!!
10 JUEGOS METAL GEAR SOLID 2
15 LOTES ENDGAME
20 FIGURAS DE SOLID SNAKE
10 LOTES FINAL FANTASY X
SHADOW HEARTS
LOS CREADORES DE KOUDELKA VUELVEN AL RPG
ISS 2 VS. MUNDIAL FIFA 2002
EL MUNDIAL EN TU CONSOLA
KINGDOM HEARTS
CUANDO DISNEY ENCONTRÓ A SQUARE
SPIDER-MAN
CAERÁS EN SUS REDES
NÚMERO 44
ESPAÑA 2,98 EUROS
20044
8 421174 023497
editorial aurum
E3 2002
TE DESVELAMOS 50 JUGOSAS NOVEDADES EN NUESTRO REPORTAJE ESPECIAL
TIME SPLITTERS 2
LA FORMA MÁS DIVERTIDA DE MATAR EL TIEMPO EN PLAYSTATION 2
MEDAL OF HONOR: EN LA LÍNEA DE FUEGO
LA II GUERRA MUNDIAL SEGÚN EA



presenta

playlocura



ChatLocura

¡¡Ponte al día!!

Conviértete en un experto chateando con otros expertos. Entérate de los mejores trucos y comparte los tuyos, aclara tus dudas y mejora tu ranking...

Envía la palabra clave **player** (espacio) y tu nombre clave al **5077** y comparte tus inquietudes.

Todos los móviles. Precio mensaje 0,90€

Ponl@ a 100!!

y disfruta mas del sexo con tu pareja

Si quieres triunfar con ella envia el codigo **xella1** al **5077**

Si quieres ponerlo a 100 envia el codigo **xel1** al **5077**

Te enviaremos la clave sexual para conseguirlo. Hay muchas diferentes.

Todos los móviles. Precio mensaje 0,90 €

LogoLocura

Envía el mensaje **psl** (espacio) seguida del nombre del logo que te gusta al **5077**













¡¡Envíale un piropo!!




Saludos marcianos



Si quieres que la Pitonisa Lola o Dinio o Torrente etc., llame a un amigo para felicitarlo o sorprenderlo solo tienes que enviar un mensaje al **7747** con el texto **inocentada** y te explicaremos como hacerlo.

Todos los móviles. Precio mensaje 0,90€

Envía el mensaje **pst** (espacio) seguida del nombre del tono que te gusta al **5077**

TonoLocura

Anastacia · **Cowboys and kises**	cowboys
Antonio Orosco · **Te esperaré**	rteesperare
Backstreetboys · **The call**	thecall
Beach Boys · **California girls**	rcali1
Britney Spears · **Can't make you love me**	rcantm
Carlos Baute · **Dame de eso**	rdamedeeso
Celine Dion · **A new day has come**	ranewday
Coyote Dax · **Johnny Boy**	rjohnnyb
Dido · **Hunter**	rhunter
Enrique Iglesias · **Hero**	rhero
Enya · **Only time remix**	ronly time
Fangoria · **No sé que me das**	rnosequemeda
Geri Halliwell · **Calling**	rcalling
Friends	rfriends
Gorillaz · **Clint Eastwood**	clinte
Javi Cantero · **Y cuanto más acelero**	rycuanto
Jenifer Lopez · **Play**	play
Juanes · **Nada**	rnada
La cabra mecánica · **La lista de la compra**	rlalistadela
La oreja de Van Ghog · **Mariposa**	rmaripo
Lenny Kravitz · **Dig in**	digin
Melon Diesel · **En el anden**	renelanden
Miguel Rios · **Insurrección**	rinsurreccio
Rosana · **Hoy**	rhoy
Rosario · **Al son del tambor**	ralsondeltam



¿Eres tímido/a y no sabes cómo ligar?

¡¡Envía un mensaje al **5077** con la palabra **aligar**

Verás como no se te resisten...

Todos los móviles. Precio mensaje 0,90€

TELEBROMA



¿Te gustaria gastar una broma a tus amigos?

906 42 89 41

Precio min. llamada 0.72 euros/minuto. Válido para todo tipo de móviles.



DESPEGUE

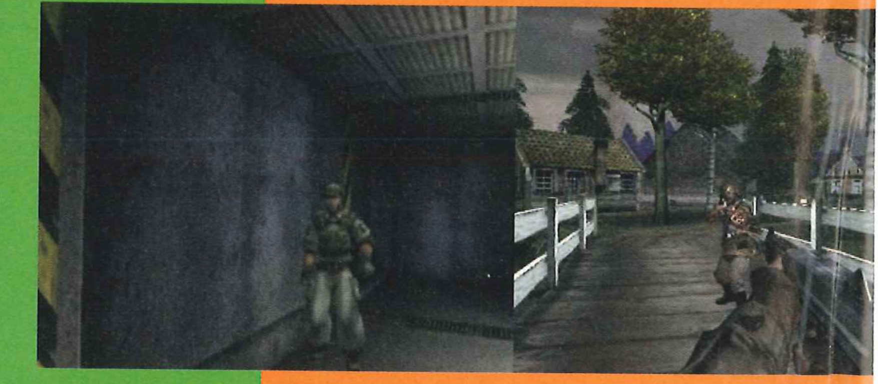
Después superar con éxito las trabas de los simpáticos guardias de seguridad americanos, de comprobar con sus propios ojos que las patinadoras en bikini son sólo un mito y de evitar por los pelos que su maleta se perdiera en el largo trayecto de Los Ángeles a España, Snatcher ha vuelto del E3 con mucho *jet-lag* (o ésa ha sido su excusa para pasarse dos días durmiendo) y con una gran cantidad de información que hemos intentado comprimir en nuestro reportaje especial de este mes. De todos modos, los otros sufridos miembros de la redacción de *PlanetStation* han mantenido el barco a flote y gracias a eso también podréis disfrutar de nuestras impresiones sobre *Kingdom Hearts*, *TimeSplitters 2*, *Spider-Man* o *ISS 2*.

planet@ed-aurum.com

PLANETSTATION 44 JULIO 2002
Revista mensual de PlayStation publicada por EDITORIAL AURUM, S.L. Rda. Sant Pere 38, 08010 Barcelona Tel.: 93 268 82 28 Fax: 93 310 65 17 E-mail: planet@ed-aurum.com
EDITORA Katharina Stock **ADMINISTRACIÓN** Montse Prieto **DIRECCIÓN DE ARTE** Ibon Zugasti | **DIRECTOR** Nacho Fernández **JEFE DE REDACCIÓN** Tonio L. Alarcón **REDACTOR** Carlos Fernández **DISEÑO GRÁFICO** Montse Solernou
COLABORADORES Xavier Gilabert, José Óscar Plaza, Rubén Jiménez, Holybear (redacción), Eduardo Rodríguez (Corresponsal en Japón) **ILUSTRADOR** Isarn Batllés **FOTÓGRAFO Y CORRESPONSAL EN MADRID** Juan Espantaleón
PUBLICIDAD BARCELONA: Jefe de Publicidad Enric Vallespí, Publicidad Francisco García, Joaquím Guardiola Rda. Sant Pere 38, 08010 Barcelona Tel.: 93 268 82 28 Fax: 93 310 65 17 E-mail: publi@ed-aurum.com
DISTRIBUCIÓN Comercial Atheneum, S.A. Tel. 93 654 40 61 Fax. 93 640 13 43 E-mail: direc.bcn@atheneum.com www.atheneum.com | **IMPRESIÓN** Rotographik, Santa Perpètua de la Mogoda (Barcelona)
Tel. 93 415 07 99 Depósito legal: D.L.B 30072-98

38 TIMESPLITTERS 2

40 MEDAL OF HONOR: ELF




BORTOLUX

PACK FINAL FANTASY X Y PLAYSTATION 2



Después de sorprendernos lanzando al mercado packs que incluían la PlayStation 2 y juegos tan aclamados como *Gran Turismo 3* o *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, ahora le ha llegado el turno a otro superventas: *Final Fantasy X*.

Desde el 29 de mayo (fecha oficial del lanzamiento del título de Square) ya puede adquirirse en todas las tiendas el pack PlayStation 2 + *Final Fantasy X* por un precio de 319,95 euros.

Ésta es, sin duda, una oportunidad de oro para todos aquellos que no se han hecho aún con la bestia negra de Sony, y seguro que de esta manera la décima parte de la saga de RPG por excelencia va a batir todos los récords. De hecho, hace poco Square anunció que ya se han vendido más de 5 millones de copias de *FFX* en todo el mundo, y es importante señalar que el juego ha alcanzado esta impresionante cifra cuando prácticamente acaba de ser lanzado en Europa. Concretamente se han vendido casi 3 millones en Japón, 1.470.000 en los Estados Unidos y 840.000 en el viejo continente.

LARA PIERDE UN TRAJE PERO GANA UN AGENTE

Aunque estas últimas Navidades ha dejado a sus millones de fans sin la ración anual de sus aventuras, Lara Croft continúa siendo una fuente inagotable de noticias que no siempre tienen que ver con el mundo de los videojuegos.

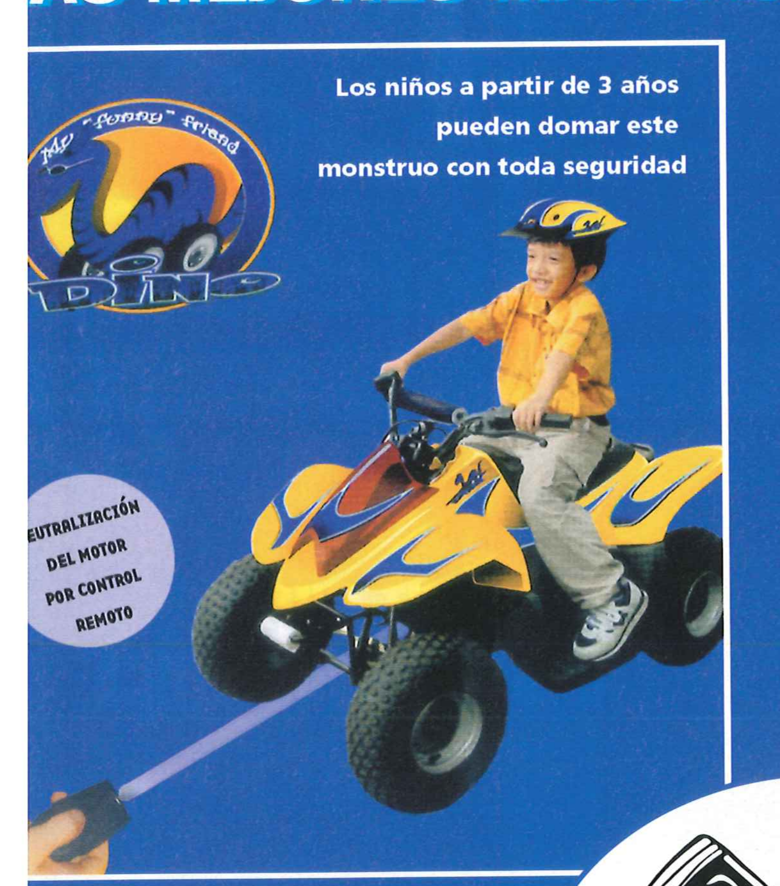
Hace pocos días Eidos subastó el traje que lució la modelo Neil McAndrew cuando dio vida a nuestra aventurera favorita (os recordamos que la modelo de carne y hueso que representa a Lara en actos promocionales va cambiando cada cierto tiempo), y Paul Lai, el afortunado ganador, acabó pagando la friolera de 7.040 euros por la vestimenta. Esta nada despreciable cifra, sin embargo, ha sido destinada a ayudar a UNICEF.

Además, la buena de Lara va a tener a partir de ahora un agente artístico para ella solita. La agencia Creative Artist Agency (que también representa a actrices como Jennifer Aniston o Geena Davis), ha decidido representar al personaje por su enorme personalidad y, suponemos, por el gran negocio que puede resultar el trabajar con la protagonista de la saga *Tomb Raider*.





AS MEJORES MARCAS DE QUADS A TU ALCANCE



I N F O R M A C I Ó N



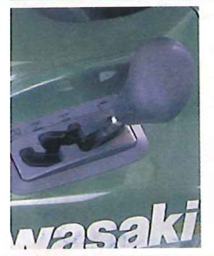
B.R.C.

608 388 700

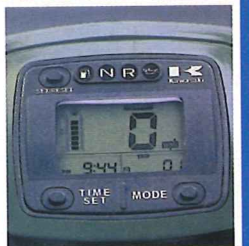


KAWASAKI
ATV- QUAD
KVF650-A 4X4

ZONA SEGUNDA MANO



ÚNICO
EN SU
ESPECIE



RENOVACIÓN CONSTANTE
INFÓRMATE



MARCA TU PROPIO CAMINO



BREVES

VIRTUA COP VUELVE EN PS2

Sega ha anunciado recientemente que pondrá a la venta *Virtua Cop* Re-Birth el próximo 15 de agosto en Japón. Contrariamente a lo que podría parecer por este prometedor título, se trata simplemente de un pack que incluirá el *Virtua Cop* original que tantos buenos ratos nos hizo pasar en los salones recreativos y su segunda parte por unos 50 euros, sin que por ahora se haya informado de ningún tipo de extra.

DYNASTY WARRIORS 4, YA EN DESARROLLO

Tras contar con dos entregas en PlayStation 2, la serie *Dynasty Warriors* (*Shin Sangoku Musou* en Japón), va a contar con un nuevo episodio. Koei está empezando a trabajar en *DW 4*, y por ahora lo único que se sabe es que la versión para la 128 bits de Sony no verá la luz hasta el mes de abril del próximo año. Es bastante probable que el juego también acabe contando con una edición destinada a la X-Box de Microsoft.

BROKEN SWORD 3 SE ACERCA

Los chicos de Revolution Software andan enfrascados en la preparación de la tercera parte de su genial saga de aventuras gráficas. *Broken Sword 3: The Sleeping Dragon*, mantendrá el estilo que ha hecho popular a la serie, aunque aprovechará el potencial técnico de la PlayStation 2 para trasladar la acción a las tres dimensiones. La compañía inglesa tendrá lista esta tercera parte durante el próximo año y contará con versiones para todas las consolas de nueva generación y también para ordenadores personales.

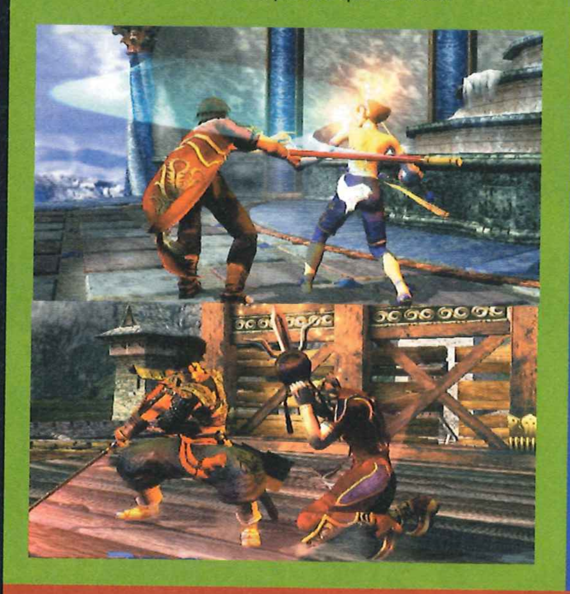
CAMBIOS EN VIRGIN

Tim Chaney ha comprado Virgin Interactive España. Hasta ahora, Virgin era propiedad de la compañía francesa Titus pero, con esta operación, pasará a ser una empresa independiente que mantendrá en su catálogo la distribución de empresas como las propias Titus y Virgin, Interplay, Midway, Midas o 3DO. Como muchos de vosotros ya sabréis, Chaney es toda una institución en esto de los videojuegos desde que creó US Gold en 1985.

SOUL CALIBUR 2 YA TIENE FECHA

Después de deleitarnos con el genial *Soul Calibur* de Dreamcast (un beat'em-up que sigue siendo para muchos el mejor de su género), ya se va acercando el momento de comprobar si Namco ha podido superarse a sí misma con su segunda parte. Aunque aún no hay ningún tipo de fecha oficial para el lanzamiento europeo, la compañía japonesa ya ha anunciado que el juego verá la luz durante el próximo mes de enero en versiones para PlayStation 2, X-Box y GameCube dentro del territorio nipón.

Aunque *Soul Calibur 2* lo va a tener difícil vista la competencia dentro de su género (*Virtua Fighter 4*, *Tekken 4*...) esperemos que Kilik, Voldo, Mitsurugi y compañía estén a la altura... y por las capturas que hemos ido recibiendo, así parece que va a ser.



RESIDENT EVIL, CADA VEZ MÁS CERCA

Cuando estéis leyendo estas líneas, faltará ya muy poco para que la adaptación cinematográfica de la saga *Resident Evil* de Capcom se estrene en nuestro país (está previsto para el 28 de junio). Después de la gran acogida que ha tenido el film en Estados Unidos (llegó a ser número 1 en taquilla), por fin podremos ver con nuestros propios ojos cómo ha trasladado el director Paul Anderson el universo de los videojuegos a la gran pantalla. Suponemos que Anderson aprendió bien la lección tras su discutible adaptación de *Mortal Kombat*, y quizás por eso la película ha recibido bastantes críticas favorables, centradas sobre todo en las dos protagonistas: Milla Jovovich (*El quinto elemento*) y Michelle Rodríguez (*The fast and the furious*). El argumento, como no podía ser de otra manera, se centra en un mortífero virus que escapa del control de unos científicos convirtiéndolos en zombies...

MÁS PLATINUM, ES LA GUERRA

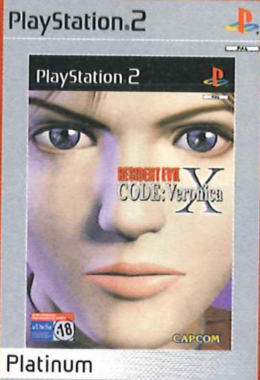
Aprovechando la llegada del verano y, con él, esas interminables horas de siesta que podemos pasar disfrutando de nuestra PlayStation 2, dos compañías han anunciado el lanzamiento de varios títulos de la gama Platinum.

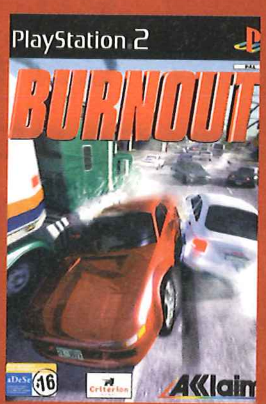
Acclaim se va a centrar en el género de la conducción ofreciéndonos *Crazy Taxi*, *Extreme G3* y *Paris Dakar Rally* a un precio de 29,99 euros y *Burnout* por 39,95 euros. Electronic Arts, por su parte, nos ofrece dos de los mejores *survival horror* de Capcom al nuevo precio de 29,95 euros. Se trata de *Resident Evil Code: Veronica X*, el último episodio de la saga que apareció en PlayStation 2 antes de su fuga a GameCube, y *Onimusha*, la aventura en el Japón medieval que dentro de poco verá como su segunda parte llega a nuestro país.

Decantarse por uno u otro juego con este precio va a ser difícil, pero más vale que os deis prisa porque todo parece apuntar que más lanzamientos Platinum están a la vuelta de la esquina. Estáis avisados.











na ahora para conseguir un logo, sonido
lvapantallas para tu móvil. Es tan sencillo:

lige el logo, sonido o salvapantallas que
ás te guste

lama al 906 299 544 desde un
eléfono móvil o fijo

arca la referencia de seis dígitos y
l teléfono al que quieres enviarlo.

¡Y ya lo tienes!

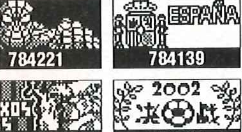
Powered by Teamovil S.L.

ALVAPANTALLAS






















783761	784243	783908	784138
784250	784249	784253	784260
783963	783893	784099	783880
784206	784115	783696	784133
783649	783612	784252	784226
784087	784157	784262	784268
784221	784139	783908	783703
784244	784251	784278	784237
783735	783799	783900	783780
783838	783652	783907	784025
783923	783659	784029	784002
783846	783760	783746	783700
784036	783866	783997	783976

SONIDOS

785063 Real Madrid - HIMNO
785852 La Guerra De Las Galaxias - CINE
785822 In The End - LINKIN PARK
785979 Europe´s Living A Celebration - ROSA

Nº1 Torero CHAYANNE Ref. 786014

786020 Sin Miedo A Nada - ÁLEX UBAGO
785881 Smells Like Teen Spirit - NIRVANA
785004 Atlético De Madrid - HIMNO
785867 Wide Awake - MILK INC.
785547 X Que Vol. 7 - X-QUE
785783 La Madre De Kyle Es Una Puta - SOUTH PARK
785879 Crawlin - LINKIN PARK

Nº2 Que La Detengan DAVID CIVERA Ref. 786098

785967 Be Free - LIVE ELEMENT
785855 Space Melody - LUNA PARK
786089 Bicho Malo Pillé - CAPITÁN CANALLA
785950 Played A Live - SAFRI DUO
785566 Eres Un Cabrón Hijo Puta - SOUTH PARK
786074 Me Estoy Quitando - EXTREMODURO
786057 Thunderstruck - AC/DC
786009 Baila - ZUCCHERO
785898 Heaven - DJ SAMMY AND YANOU
785878 Harry Potter - CINE
785801 Lady Marmelade - CRISTINA AGUILERA
785544 Danza Del Fuego - MAGO DE OZ
785564 We Are The Champions - QUEEN
786077 The Number Of The Beast - IRON MAIDEN
785985 El Alma En Pie - DAVID BISBAL

Nº3 Infected BARTHEZZ Ref. 785865

785977 Corazón Latino - DAVID BISBAL
785940 The Matrix - CINE
785924 Groove 1.0 - ABEL THE KID & RAUL ORTIZ
785813 Vino Tinto - ESTOPA
785554 On The Move - BARTHEZZ

Nº4 Anglia DJ MARTA Ref. 786036

785007 Himno Nacional De España
786063 Atrevete - CHENOA
785991 Vivimos La Selección - OPERACIÓN TRIUNFO
785956 El Último Mohicano - CINE
785002 Misión Imposible - CINE

NOVEDADES

786152 Ave María - DAVID BISBAL
786139 No Me Pidas Más Amor - MERCHE
786123 Dijo Sí - COYOTE DAX
786126 Alguna Vez - KETAMA
786122 Hands Up - DJ MAURICE
786121 Dreamland - DJ ROSS
786115 The Logical Song - SOLID SOLUTION
786140 Brinca, Salta - EL SÍMBOLO
786137 Baila Mi Son - SELENA LEO
786136 Diez Años - SOBER
786131 Nadie Como Tú - SHALIM
786151 Big Mistake - DOVER
786150 Desenchantée - KATE RYAN
786149 Mi Gente - LUCRECIA
786148 Siempre Tú - MALÚ
786147 Friends Will Be Friends - QUEEN
786146 Aserejé - LAS KETCHUP
786145 Reino Suspendido - TXELL
786144 Barrio - LA CAJA DE PANDORA
786143 Te Aviso, Te Anuncio - SHAKIRA
786142 Rosa y Miel - ROSARIO
786141 Las LLaves De Raquel - CAFÉ QUIJANO
786140 Brinca, Salta - EL SÍMBOLO
786139 No Me Pidas Más Amor - MERCHE
786138 Salta - AZUL CARIBE
786137 Baila Mi Son - SELENA LEO
786136 Diez Años - SOBER
786135 Las Calles De Granada - ROSA

¡¡¡NUEVO JUEGO DE AVENTURA!!!

Serás capaz de encontrar el tesoro en "LA ISLA PERDIDA"?
Envía **ISLA78** al **7667**.

Si encuentras el tesoro te espera un regalo.



VALIDO PARA TODAS LAS MARCAS DE MÓVILES Y OPERADORAS.

Coste SMS 0.90 Euros + IVA.



¡¡ Sorteamos NOKIA 5510 !!

¡Recuerda! cuantos más pedidos hagas, más posibilidades tendrás de ganar.

LOGOS

780892	780970	780302	780023	781030
780890	780991	780979	781068	781065
781032	780824	781063	781071	780786
781031	781029	780839	780659	780782
780471	780037	781098	781097	781096
781094	781093	781092	781090	781091
781089	781088	781080	781075	781056
781049	780891	780443	780438	780334
780304	780120	780787	780879	780965

Llama al

Precio máximo por llamada 1.06 Euros/ m.

906 299 544

NOKIA: Los modelos que soportan logos, salvapantallas y sonidos.
Solo sonidos: **MOTOROLA**: V50, V100, V8088, Timeport 250 y 260. **SAGEM**: Serie 9xx y 3xxx. **ERICSSON**, **ALCATEL**, **PHILIPS** y **SIEMENS** todos los modelos con editor de melodías.
Bases del sorteo ante Notario. Sorteo mensual entre todos los pedidos.

ervicios de mensajes cortos

VALIDO PARA TODAS LAS MARCAS DE MÓVILES Y OPERADORAS

PIROPOS

¿Enamorado/a?
Envía la palabra **PIROPO** al **7667**
Prueba las categorías: **PIROPO VERDE, PIROPO GRACIOSO, PIROPO DESAMOR,...**

BIORRITMO

Conoce tu estado físico, emocional e intelectual.
Envía las palabras **BIO** y fecha de nacimiento al **7667**
Por ejemplo: **BIO 01.04.1972**

CHISTES

¿Quieres un buen chiste?
Envía la palabra **CHISTE** al **7667** y tendrás el mejor chiste.
Categorías: **CHISTE BIN LADEN, CHISTE FEMINISTA, CHISTE VERDE,...**

ALERTAS TV GRATIS

¿Hacen una buena película hoy en la televisión?
Envía **TV PELI** al **7667**. Eliges la película que quieres ver y recibes gratis un aviso 10 minutos antes de comenzar.
Consulta también la programación con: **TV DOCUMENTAL, TV SERIE, TV DIBUJOS, TV FÚTBOL**, etc. etc..., o si no prueba con el nombre de algún programa en concreto, ejemplos: **TV TRIUNFO, TV BETTY, TV GRAN HERMANO, etc...**

HORÓSCOPO



¿Quieres saber que tal está tu horóscopo?
Envía el nombre de tu signo al **7667**.
Por ejemplo: **LIBRA** ó **LIBRA M** si quieres saber que tal mañana.

INSULTOS

¿Nos metemos con alguien?
Envía la palabra **INSULTO** al **7667** y podrás dejar cortado a cualquiera.
Categorías: **INSULTO TU MADRE,...**

CITAS

¿A quien no le gustan las citas? Envía la palabra **CITA** al **7667**. Prueba con el nombre de algún famoso. Ej: **CITA JOAQUIN SABINA**

FÚTBOL

¿Te gusta el Fútbol?
Envía la palabra **NOTICIAS FUTBOL** al **7667** y sabrás lo último.
Otras categorías: **NOTICIAS DEPORTE,...**

E-MAIL

Para enviar un e-mail desde cualquier móvil, envía la palabra **EMAIL** al **7667**
;-)

Coste por SMS 0.90 Euros + IVA.

SQUARE, TENEMOS UN PROBLEMA

El pasado 16 de mayo fue el día elegido por Squaresoft para lanzar en el mercado nipón la undécima entrega de su saga *Final Fantasy,* la primera pensada en exclusiva para el juego *on-line.* Pero esta vez no se formaron las típicas colas de fans de la serie ansiosos por hacerse con un nuevo capítulo de la misma. Y es que los servidores que Square tenía preparados no podían albergar más de 200.000 usuarios, por lo que sólo se enviaron a las tiendas entre 150.000 y 200.000 copias para abastecer las ventas de la primera semana, aunque en ésta finalmente sólo se llegaron a vender 76.136 unidades. No obstante, los usuarios agradecieron detalles como el de algunas de las tiendas más famosas de Akibahara, las cuales regalaban por cada reserva una guía de *FF XI* a todo color y con más de 300 páginas.

Pero el auténtico chasco no fueron las modestas cifras de ventas (para lo habitual en los *FF*), sino vivir los primeros intentos de conexión a los servidores de Square. Cuando intentabas instalar *FF XI* junto al visor de PlayOnline en el disco duro de PS2 (por cierto, imprescindible para jugar), tardabas más de 15 minutos en acceder al contenido ID, algo un pelín frustrante para un usuario que tiene que pagar 1.280 yenes mensuales (unos 11 euros). Aunque los errores de servidor no terminaban ahí: una vez creado tu personaje, la demora para poder jugar en red podía llegar a los 45 minutos, una espera vana ya que después de cuatro minutos y medio de 'disfrute' se reseteaba el acceso y aparecía el mensaje "Network Timeout Error" ("Error de Red por Tiempo Excedido").

Un auténtico desastre internáutico que poco a poco Square va solucionando, pero que ha provocado que *Final Fantasy XI* esté funcionando bastante peor de lo esperado, a pesar de que esas ventas aliviarían mucho la precaria situación económica que está viviendo la multinacional oriental.







GUNDAM REGRESA A PLAYSTATION

Bandai anunció el pasado día 27 de mayo el lanzamiento de la secuela de su *Mobile Suit Gundam* para la bestia negra de Sony. El juego en cuestión, que se llamará *Mobile Suit Gundam: Lost War Chronicles*, contará como su antecesor con toques de estrategia, aunque incluyendo también fases de acción en 3D como otro título de la saga, el arcade *Federation vs. Zion*. Será a partir de agosto cuando los fans nipones de la serie puedan probar con sus propias manos las excelencias de un título que nos da a escoger entre 30 robots diferentes (cada uno con sus armas personales), además de tres formaciones estratégicas en tiempo real.





CHUTA OLIVER CHUTA

¿Quién mejor que Konami para seguir aprovechando la fiebre futbolera que está viviendo el País del Sol Naciente gracias al Mundial? Por si no tenían bastante ya con el exitazo que están consiguiendo gracias a la magnífica sexta parte de su cada vez más consagrado *Winning Eleven*, la gran 'K' ha optado por hacerse con los derechos de la serie *Campeones* (*Oliver y Benji* para los amigos), sorprendiendo a propios y extraños al descolgarse con sendas versiones para Game Boy Advance y PS One, esta última aparecida el 16 de mayo.

Dudamos mucho que este juego llegue a tierras occidentales, principalmente porque su mecánica es estratégica, bastante diferente a la jugabilidad más realista a la que estamos acostumbrados en estos lares. No obstante, su extraña forma de entender el fútbol es perfectamente perdonable gracias a las excelentes ilustraciones creadas especialmente para la ocasión por Yoichi Takahashi (creador del manga en que se basa la serie) que aparecen cada vez que hacemos un superchute.



LOS MÁS ESPERADOS POR EL PÚBLICO JAPONÉS

(SEGÚN DENGEKI PLAYSTATION)

1 STAR OCEAN 3: TILL THE END OF TIME (PS2-ENIX)
2 GENSO SUIKODEN III (PS2-KONAMI)
3 SUPER ROBOT TAISEN IMPACT (PS2-BANPRESTO)
4 WILD ARMS ADVANCED 3RD (PS2-SONY)
5 ARC THE LAD: SPIRITS OF THE DEAD DUSK (PS2-SONY)

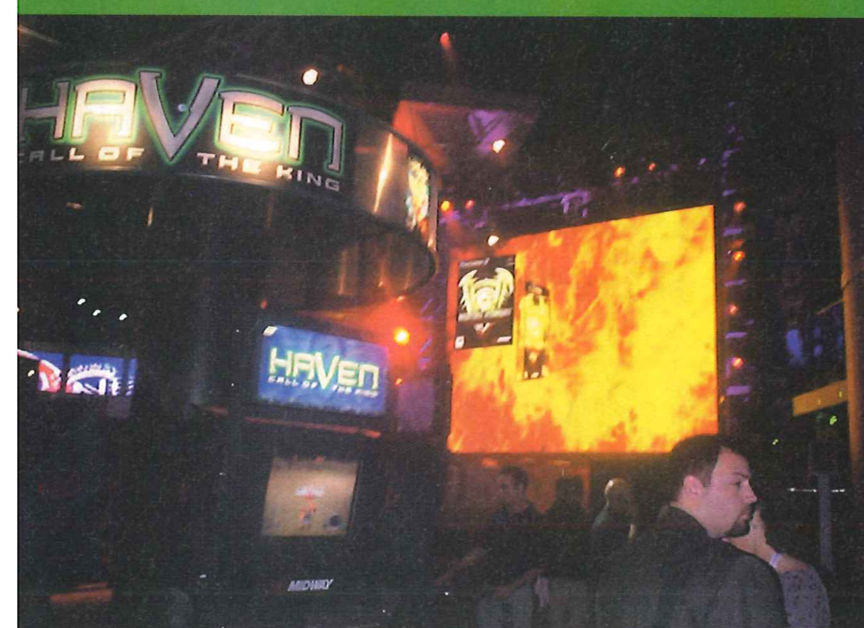
LOS MÁS VENDIDOS JAPÓN JUNIO 2002

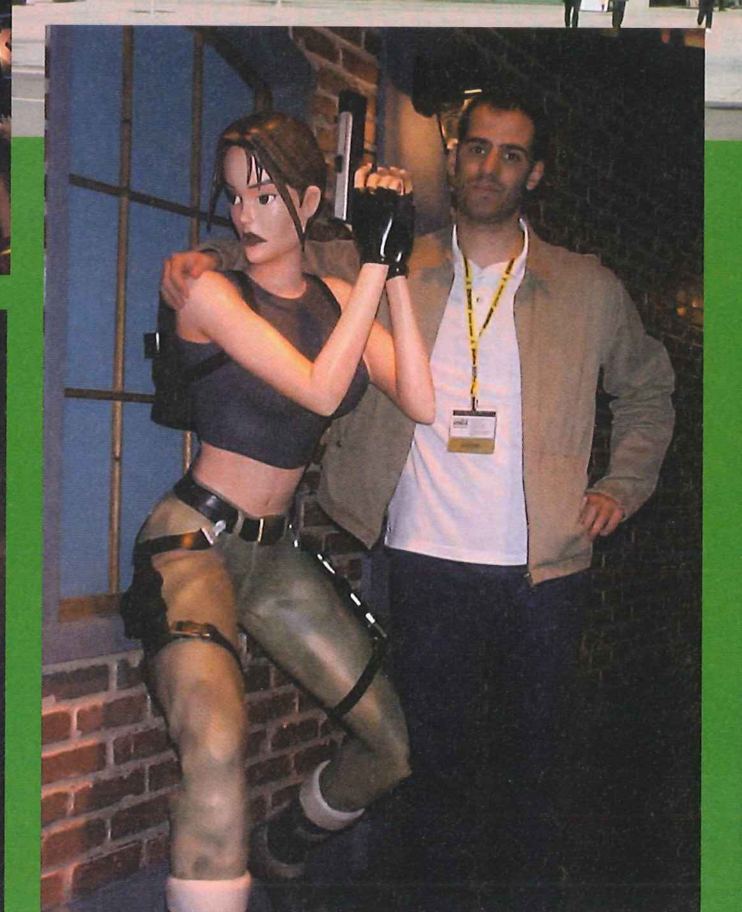
(SEGÚN DENGEKI PLAYSTATION)

1 WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 6 (PS2) **55.544/712.802**
2 MOBILE SUIT GUNDAM GIREN´S AMBITION: ZION INDEPENDENCE WAR (PS2) **15.310/321.564**
3 NIPPON DAIHYOU (PS2) **13.985/13.985**
4 KINGDOM HEARTS (PS2) **13.242/750.607**
5 2002 FIFA WORLD CUP (PS2) **12.814/83.409**
6 NECHU PROFESSIONAL BASEBALL 2002 (PS2) **12.283/195.595**
7 RUNABOUT 3:NEO AGE (PS2) **10.053/10.053**
8 FROM TV ANIMATION: ONE PIECE GRAND BATTLE 2 (PS ONE) **8.606/500.063**
9 FINAL FANTASY XI (PS2) **7.529/83.665**
10 WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 2002 (PS ONE) **7.524/66.377**

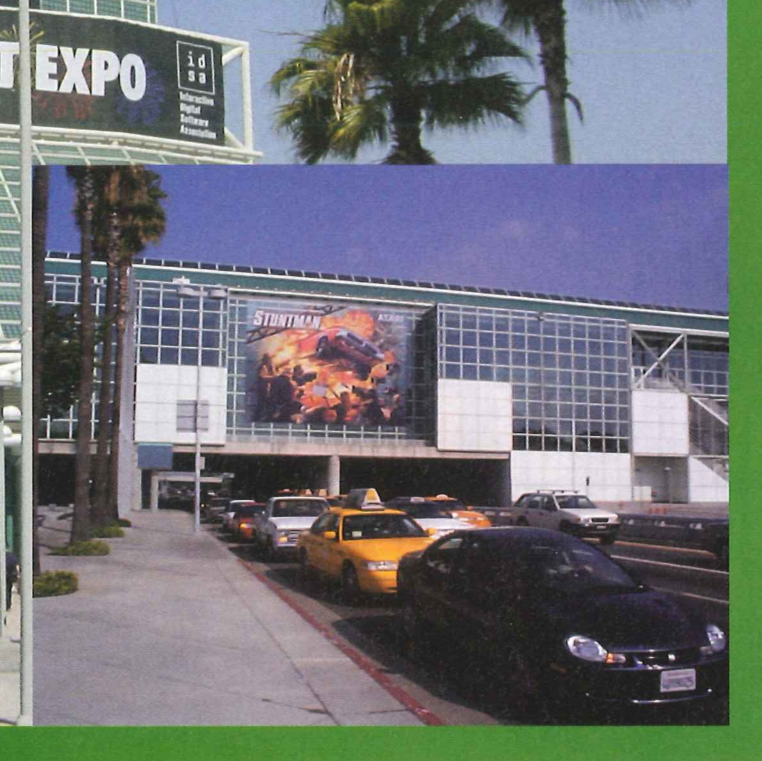
LIVE IN YOUR
PLAY IN
ELECTRONIC







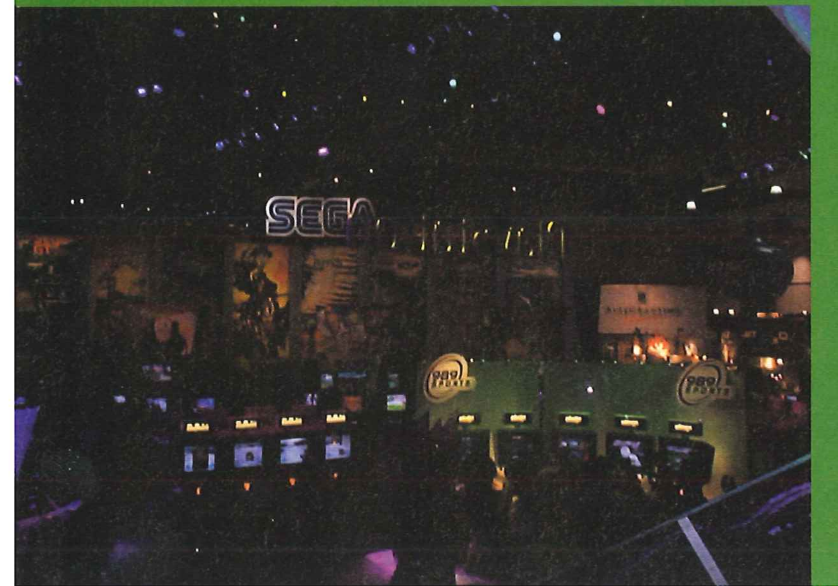
ESPECIAL ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO **2002**



Esta edición 2002 del E3 nos ha permitido asistir al primer combate de verdad entre las tres consolas de nueva generación (PlayStation 2, X-Box y GameCube). Con las tres máquinas ya a la venta en todo el mundo, había llegado el momento de comprobar cuáles son sus armas para hacerse con el favor de los usuarios. Aunque Kaz Hirai, presidente de Sony America, empezó su conferencia asegurando que "la guerra de consolas ha terminado" (y con los datos de ventas en la mano, parece que tiene razón), lo cierto es que nuestra querida bestia negra ha vivido una edición de la feria, digamos, de transición. Los futuros bombazos de Play 2 (*Silent Hill 3, Devil May Cry 2, Ridge Racer V, Metal Gear Solid 2 Substance...*) tan sólo han podido verse en videos, y los títulos jugables, aunque de gran calidad, aún no conseguían atraer masas. Sin embargo, en estas páginas vais a poder empezar a conocerlos. Porque os aseguramos que la espera del retorno de Snake, Dante y compañía va a ser muy llevadera con ellos. Bienvenidos a la mayor feria del entretenimiento electrónico de Occidente.



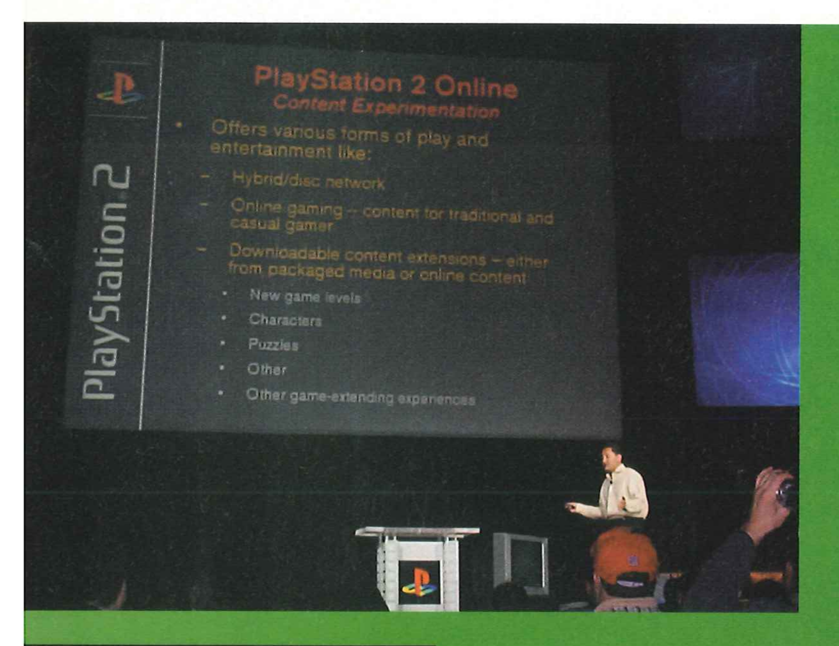
A la derecha podéis ver a Shinji Hashimoto y Tetsuya Nomura (el pobre se durmió después del rollazo que le soltó Snatcher), director y productor de *Kingdom Hearts*. Nuestro amado director tampoco perdió la oportunidad de fotografiarse en compañía de alguna que otra belleza, incluida la representación en cartón-piedra de Lara Croft.

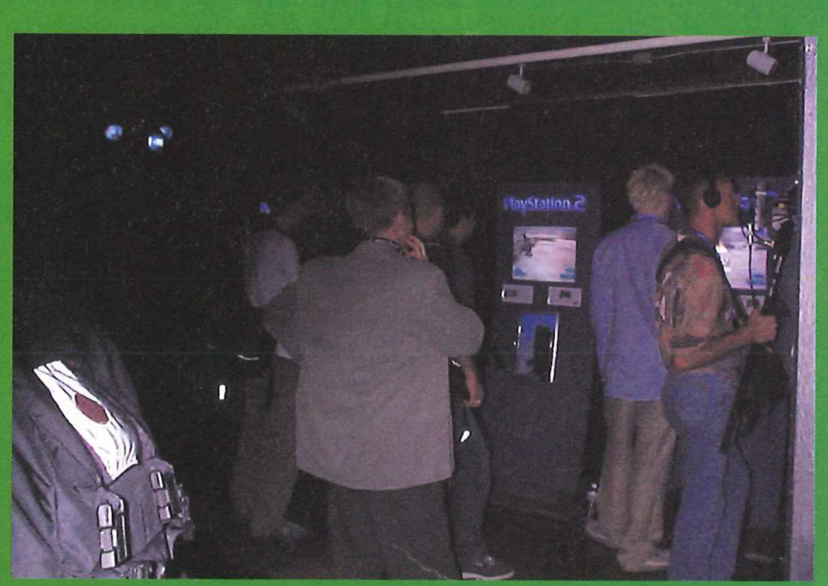


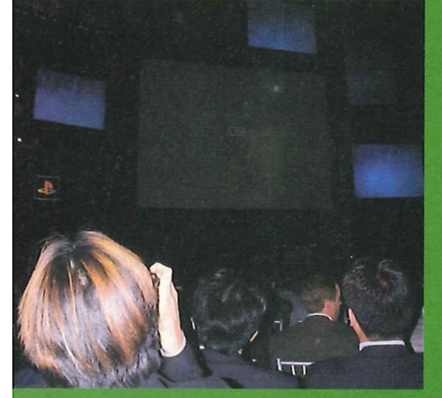


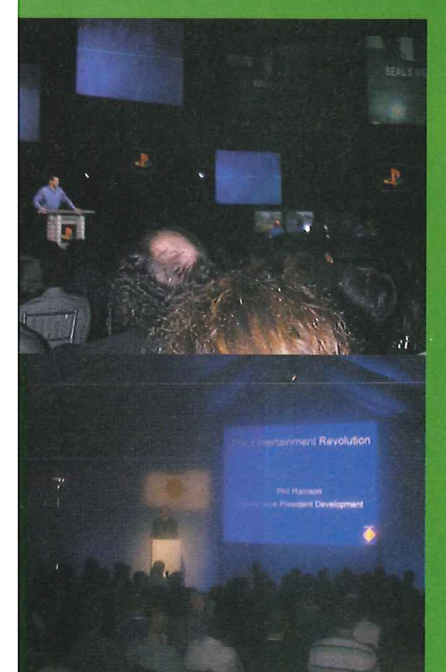


LOS GRANDES PESOS PESADOS DE SONY NOS DESVELARON EL DÍA ANTES DE LA CELEBRACIÓN DEL E3 UN BUEN PUÑADO DE NOTICIAS REFERENTES A PS ONE Y PS2.









PLAYSTATION 2 SE DEJA ATRAPAR POR LA RED

Si el año pasado Sony aprovechó el E3 para explicar a grandes rasgos su estrategia *on-line* para PlayStation 2, en esta edición todos aquellos datos se han materializado y ya os podemos ofrecer toda la información sobre fechas, precios y características... por lo menos en Estados Unidos.

La tradicional conferencia que Sony organiza el día antes del inicio de la feria sirvió esta vez para que Kaz Hirai, presidente de Sony America, nos hablara largo y tendido sobre la inminente llegada del juego *on-line* a las consolas americanas. A partir del 27 de agosto estará disponible en todas las tiendas de Estados Unidos el adaptador de red para PlayStation 2, por un precio de 39,99 dólares (unos 42 euros). Aparte del disco 'Start-up' que permitirá conectarse a la red, el adaptador también incluirá demos de *Madden NFL 2003*, *Frequency 2*, *Tribes: Aerial Assault* y *TimeSplitters 2*. Además se podrá solicitar de forma gratuita una copia de *Twisted Metal Black: Online*. El propio Kaz Hirai nos hizo una demostración en directo de lo fácil que resulta acoplar el adaptador a la parte trasera de la consola (tan sólo necesitó una moneda para ajustarlo).

En el viejo continente, sin embargo, las cosas van a resultar diferentes. La conferencia posterior de Sony Europa sirvió para constatar que la diferente implantación de la banda ancha en los territorios PAL va a impedir que se produzca un lanzamiento de los servicios *on-line* de forma conjunta en toda Europa.

De todas formas, la idea es que entre finales de este año y principios del 2003 la conexión a la red de la Play 2 empiece a funcionar, pero la fecha concreta de cada país dependerá de los acuerdos a los que se llegue con las distintas compañías telefónicas. Por ello algunos representantes de Telefónica se desplazaron hasta Los Ángeles para empezar a tratar el tema con la delegación de Sony España.

Una vez establecidas las bases para la conexión *on-line* de la PlayStation 2, el adaptador no servirá únicamente para jugar en red. Sony tiene previsto ofrecer muchos otros servicios que van desde la descarga de demos hasta videos, música, servicios de mensajería...

Chris Deering, presidente de Sony Europa, aseguró que intentarán acelerar la implantación de la banda ancha en nuestro continente para que el servicio *on-line* a través de la PS2 pueda generalizarse cuanto antes. Que así sea, mister Deering.

¡MIRA MAMÁ SALGO EN LA CONSOLA!

Un curioso periférico fue presentado por Sony en la conferencia previa al inicio del E3. Se trata del *EyeToy*, un accesorio que permite al usuario ser el auténtico protagonista de los juegos... ¡porque sale en la pantalla del televisor! Básicamente se trata de una pequeña cámara que se conecta a la PlayStation 2 por el puerto USB, y que permite al jugador actuar sin ningún tipo de cable de por medio. En el E3 pudimos probar 3 minijuegos diferentes: en *Kung Foo* debemos sencillamente golpear a todo enemigo que aparezca en pantalla, *DanceFloor* es básicamente un juego de baile en el que hay que ir moviendo los brazos al compás que nos marcan unos CD voladores y *WishiWashi*... bueno digamos que este título no entusiasmó precisamente a Snatcher, porque le obligaba a hacer algo que no ha probado en su vida: limpiar el monitor en un límite de tiempo.



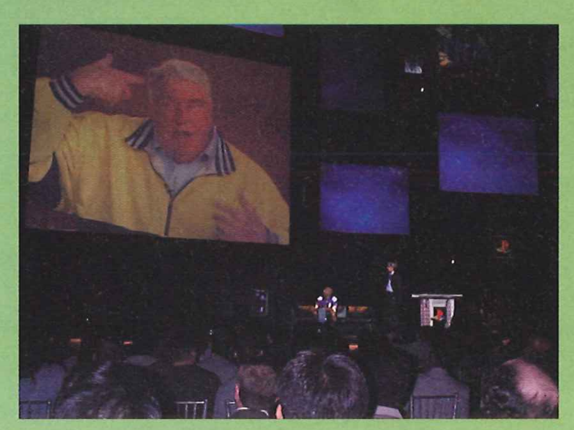
SIN JUEGOS NO SOMOS NADIE

Además del aluvión de datos, fechas y servicios que podremos utilizar gracias a la conexión a la red de nuestra PlayStation 2, en el E3 también pudimos asistir a la presentación de lo que realmente va a dar sentido a todo esto: los juegos *on-line*. Sony quiso mostrarnos cómo van a ser las partidas internáuticas a través de su consola y por ello nos hizo varias demostraciones. Quizás la más espectacular fue la de *Madden NFL 2003*, ya que pudimos ver a dos jugadores profesionales de fútbol americano (Dante Culpepper en el lugar de la conferencia y Jevon Kearse desde su casa) echándose un partido mientras el mismísimo John Madden lo comentaba. Una americanada sí, pero impresionante.

Otra demostración tuvo como protagonista a *SOCCM: US Navy Seals*. Se formaron dos equipos de 8 jugadores y 4 de cada equipo estaban allí, delante nuestro, mientras que los 4 restantes de cada escuadra se encontraban en los estudios centrales de Sony. El juego incluirá reconocimiento de voz para comunicarse con el resto de jugadores.

La guinda la puso un video (breve, pero intenso) de uno de los lanzamientos más esperados: *Resident Evil On-Line*. Aunque no se pueden sacar todavía muchas conclusiones sobre como será el juego, la verdad es que tiene una pinta excelente.

Y a estos tres títulos les seguirán otros muchos que fueron desvelados en el marco de la feria americana: *Tribes: Aerial Assault*, *TimeSplitters 2*, *Star Wars Galaxies*, la serie de deportes de Sega, *Everquest*...y, por supuesto, *Final Fantasy XI*, cuya versión japonesa estaba a disposición de los visitantes al salón en varias consolas conectadas en red.





LA PS2 NO BAJARÁ DE PRECIO EN EUROPA

De momento Sony Europa no tiene intención de reducir el precio de PlayStation 2 en el viejo continente. Mientras que la filial americana si anunció oficialmente la bajada del precio de la consola (de 299 a 199 dólares), de la Memory Card y el mando DualShock 2 (de 34 a 24 dólares) y de la PS One (de 99 a 49 dólares), en Europa nos tendremos que conformar de momento con la reducción del precio de la 32 bits de Sony (pasa de costar 129 euros a poder se adquirida por la módica cifra de 89 euros) y con la futura bajada del precio de los juegos Platinum (se situarán entorno a los 19,95 euros). Parece que los excelentes resultados de ventas de la PS2 en los territorios PAL (ya se han vendido más de 7 millones de consolas, 655.000 de ellas en España según cifras de finales de abril) van a provocar que de momento nos quedemos sin ninguna rebaja.

CAMBIOS EN PLAY 2 Y PSONE

Tranquilos, no estamos hablando de cambios internos que potencien sus capacidades ni nada parecido. Las dos consolas van a disfrutar de algunos cambios, digamos, aparentes. La PS One dispondrá dentro de poco de un nuevo *packaging* con un diseño más moderno. La PS2, por su parte, estará disponible en 4 nuevos colores a partir de, más o menos, el mes de septiembre.







METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE

NO HAY VACACIONES PARA SOLID SNAKE

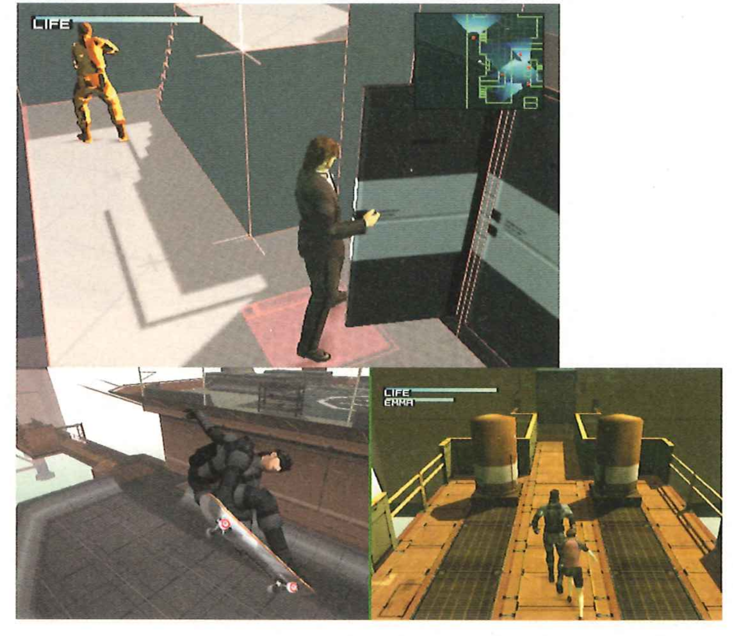


PLATAFORMA	**PS2**
DESARROLLADOR	**KONAMI**
EDITOR	**KONAMI**
DISTRIBUIDOR	**KONAMI**
LANZAMIENTO	**2003**

Parecía que, después de su intenso protagonismo del E3 pasado, este año Solid Snake no asomaría por la feria, pero el anuncio de *Metal Gear Solid 2 Substance* para PS2, X-Box y PC ha hecho que toda la prensa internacional esté de nuevo pendiente de Konami. Por lo visto en el vídeo mostrado por la compañía japonesa, este 'nuevo' (ejem ejem) proyecto de Mister Kojima guardará ciertos paralelismos con *MGS Integral*, ya que, como éste, incluirá el juego original sumándole una serie de añadidos de lo más interesante.

MGS 2 Substance incluirá tres modos extras: unas renovadas VR Missions, una modalidad llamada Alternate Missions (que permitirá realizar diferentes objetivos en los escenarios de las fases Tanker y Plant) y el muy, muy interesante Snakes Tales. En este modo se nos permitirá realizar pequeñas misiones con argumento propio, la más curiosa (y vergonzosa, para qué nos vamos a engañar) de las cuales pondrá a Snake sobre un *skateboard* como si de Tony Hawk se tratara. Y atención a la aparición de personajes secundarios como Emma Emmerich o la mismísima... ¡Meryl Silverburgh!

Además, este nuevo *Metal Gear* dejará jugar toda la historia de *MGS 2* indistintamente con Raiden o Snake, lo que permitirá que, por fin, los fans de Solid recorran la fase Plant manejando a su héroe preferido. Lo que todavía nadie ha aclarado es si este juego se complementará con los combates 'perdidos' en la versión anterior contra Fortuna, Cyborg Ninja y Liquid...





SILENT HILL 3

Cuando todavía está fresca en nuestra memoria la angustiante trama del magistral *Silent Hill 2*, Konami ha presentado en el E3 y ante toda la prensa especializada un vídeo que muestra de forma muy velada parte del aspecto que tendrá la tercera parte de la famosa saga de *survival horrors*. Poco se puede deducir de él, aparte de que parece que utilizará el mismo motor gráfico que su antecesor, que esta vez la protagonista será una chica minifaldera llamada Heather y que los monstruos prometen ser más terroríficos que nunca. Además, parece ser que en esta ocasión los combates tendrán más chicha que los sosísimos enfrentamientos de *SH 2*.



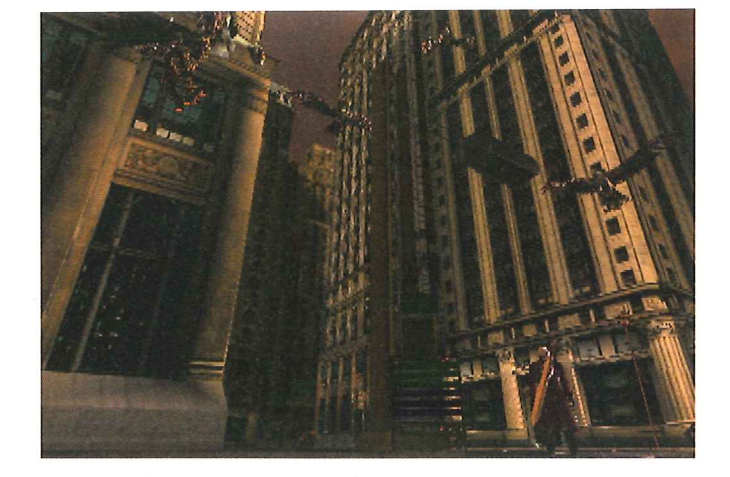
PLATAFORMA	**PS2**
DESARROLLADOR	**KONAMI**
EDITOR	**KONAMI**
DISTRIBUIDOR	**KONAMI**
LANZAMIENTO	**2003**

RED DEAD REVOLVER

Este juego nos introduce de lleno en una historia que parece sacada de uno de aquellos westerns protagonizados por Clint Eastwood. El protagonista es Red, un atormentado personaje que siendo sólo un niño vio cómo asesinaban a su familia. Un indio lo recogió y lo crió, y ahora ha decidido vengarse acabando con todos los asesinos, una misión que le debemos ayudar a cumplir. En *Red Dead Revolver* tendremos la posibilidad de explorar libremente parajes tan interesantes como un fuerte, una mina o una ciudad fantasma, pero en las peleas pasaremos a disfrutar de un original control muy útil para los tiroteos, en el que el mando analógico izquierdo nos permitirá movernos y el derecho apuntar.



PLATAFORMA	**PS2**
DESARROLLADOR	**CAPCOM**
EDITOR	**CAPCOM**
DISTRIBUIDOR	**ELECTRONIC ARTS**
LANZAMIENTO	**FINALES DE AÑO**





DEVIL MAY CRY 2

EL INFIERNO SEGÚN DANTE

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **CAPCOM**
EDITOR **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR **EA**
LANZAMIENTO **FINALES DE AÑO**

Los mandamases de Capcom, que para estas cosas son más listos que el hambre, ordenaron que se empezara a desarrollar la secuela de *Devil May Cry* cuando éste todavía se estaba terminando, así que Dante volverá a PS2 justo un año después de su primera aparición. El juego aún está muy verde y en el E3 sólo ha podido verse un cortísimo vídeo, pero suficiente para que a los jugones se nos pongan los dientes muy largos.

Aun así, ya hay confirmadas algunas de la novedades más suculentas que *DMC 2* va a albergar. Sin duda una de las más atractivas es la inclusión de un segundo personaje controlable, una chica con sus propios movimientos de ataque y una historia independiente a la de Dante, aunque complementaria (al estilo de Claire y Leon en *RE 2*). Pero también llama poderosamente la atención la ampliación de los escenarios del juego (haciéndolo, de paso, más largo), ubicando la historia en una gran ciudad dividida en dos zonas: la superior, llena de rascacielos y ruinas al más puro estilo de la Gotham de *Batman*; y la inferior, con todo el aroma de una antigua urbe centroeuropea.

Además Dante ha sido rediseñado y se le han añadido habilidades tan alucinantes como la capacidad de correr por las paredes, un montón de armas nuevas y una transformación demoníaca aún más espectacular y poderosa. Mucho tendrían que estropearse las cosas para que *DMC 2* no vuelva a tenernos tan enganchados al mando como su brillante antecesor.







TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Después de su fenomenal salto a los 128 bits, la saga *Tony Hawk's Pro Skater* volvió a asomar la cabeza en el E3 con su cuarto episodio. Con tan poco margen de tiempo respecto a su antecesor, *Tony Hawk's 4* no puede incluir excesivas mejoras: un repaso del modelado de los patinadores, un perfeccionamiento de las texturas y la brutal jugabilidad de siempre. Lo más destacable son los cambios en el modo Career, en el que ya no hay un tiempo que cumplir, y cuyos objetivos a realizar ahora nos serán indicados por ciertos peatones. Ah, y volverá a tener opciones *on-line*, pero para lo que nos sirven en España...



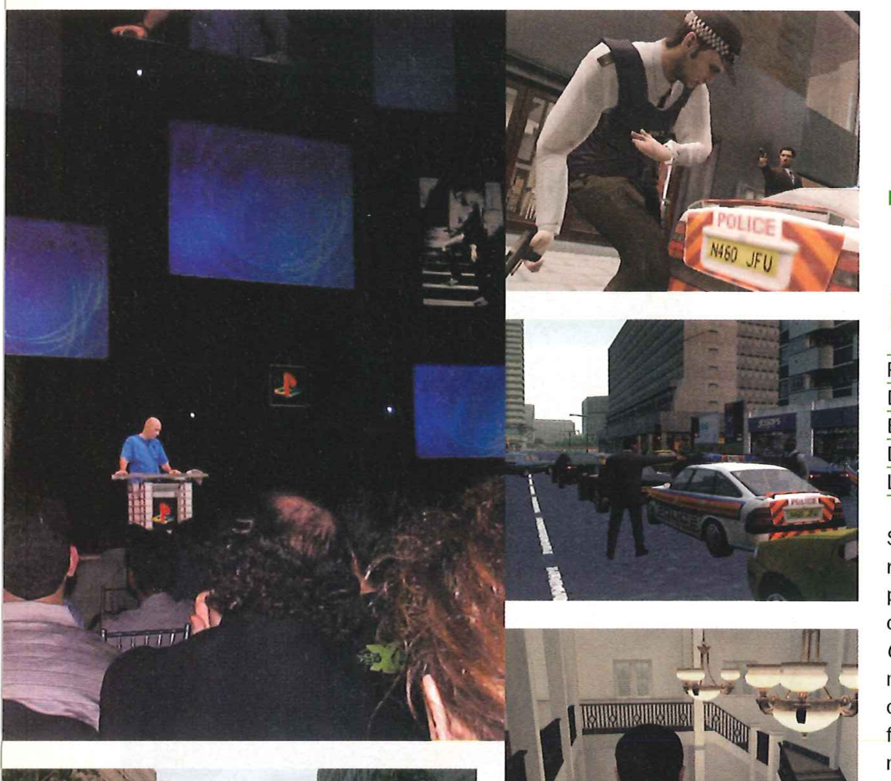
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **NEVERSOFT**
EDITOR **ACTIVISION**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **PRIMAVERA 2003**

DAVE MIRRA BMX XXX

Los chicos de Z-Axis han decidido darle un curioso giro a su saga *Dave Mirra BMX*. Si os decimos que algunos de los extras desbloqueables son vídeos de auténticos *stripteases* os podéis imaginar que la *XXX* del título no está ahí porque sí. El juego no sólo incluirá fases en las que podremos quitar ropa a las mujeres, sino que también veremos niños orinando en piscinas, perros en actitudes comprometidas y, por supuesto, unas rotundas ciclistas con una física de pechos que no tiene nada que envidiar a *DOA 2*. Y para rematar la irreverencia, varios cómicos americanos le pondrán su voz a los distintos personajes.



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **Z-AXIS**
EDITOR **ACCLAIM**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
LANZAMIENTO **FINALES 2002**



THE GETAWAY

MAFIOSOS A TODO RITMO

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **TEAM SOHO**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **FINALES DE AÑO**

Seguro que muchos de vosotros recordaréis con añoranza aquellas primeras informaciones que os ofrecíamos sobre el prometedor *The Getaway*. Han tenido que pasar muchos meses, una edición del E3 y otra de *Operación Triunfo* para que por fin hayamos podido probar con nuestras propias manos este juegazo del Team Soho, y la verdad es que podemos afirmar que la espera ha merecido la pena.

The Getaway nos meterá de lleno en una auténtica película de gánsters ambientada en Londres, en la que podremos asumir dos papeles: el del exmafioso Mark Hammond, acusado injustamente de asesinar a su mujer, y el del policía Frank Carter, un hombre que no se detendrá ante nada para acabar con el crimen organizado. Las dos historias se entremezclarán a lo largo del juego, y en ambas tendrás mucha importancia el capo Charlie Jolson, el malvado oficial que deja como un pobre mozalbete al mismísimo Al Capone.

Una vez metidos en faena, nos encontraremos con dos tipos de fases diferentes. En las primeras conduciremos varios vehículos muy al estilo *GTA 3* (es posible 'tomar prestados' diferentes coches a punta de pistola), en unos escenarios impresionantes que reproducen al detalle 40 kilómetros cuadrados de Londres. Los demás niveles están más enfocados a la acción ya que, eliminando a quien se cruce en nuestro camino, desentrañaremos la compleja trama de un juego que habrá que seguir muy de cerca.





SLY RACCOON

Pese a que las miradas de los plataformeros dueños de una PS2 se centraron en *Ratchet and Clank* y *Rayman 3*, Sony también presentó otra muestra del género que puede dar mucho que hablar: *Sly Raccoon*. Con una serie de personajes modelados con *cel shading* para darles un muy conseguido aspecto de dibujo animado, el protagonista del juego es un mapache ladrón que debe recuperar las cinco partes de un libro sagrado que unos villanos le robaron diez años atrás. Pero lo más original de este título es que hay que aprovechar las habilidades *choriciles* de su protagonista para actuar con sigilo al más puro estilo *Metal Gear Solid*.



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **SUCKER PUNCH**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **FINALES DE AÑO**

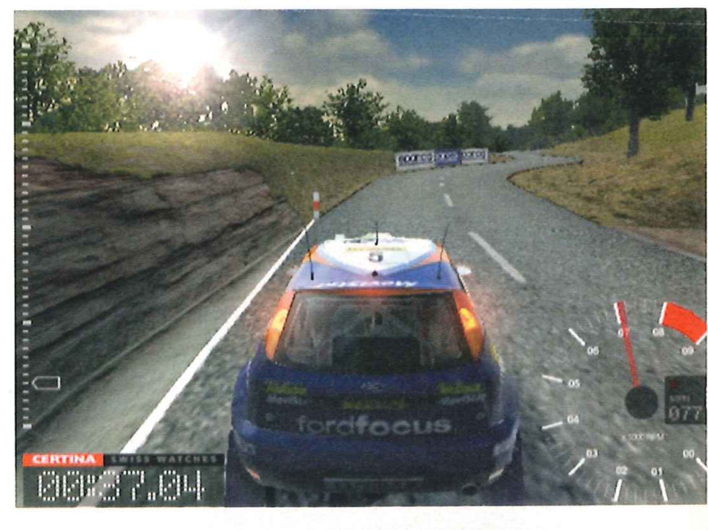
TENNIS 2K2

Ése es el nombre que ha recibido en Estados Unidos el genial *Virtua Tennis 2* de Sega, por aquello de integrarlo dentro de la serie Sega Sports a la que también pertenecen *NBA 2K3* o *NFL 2K3*. La versión que pudimos probar en el E3 conservaba todas las virtudes del arcade original: jugabilidad antológica, animaciones fluidas... Sin embargo, quizás puedan ser pulidos todavía los modelados de los jugadores en los planos cortos de las repeticiones, ya que padecían de una alarmante falta de detalle. Esperemos que en la versión final americana este pequeño error haya sido subsanada pero, sobre todo, ¡queremos que llegue a Europa ya!



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **VISUAL CONCEPTS**
EDITOR **SEGA**
DISTRIBUIDOR **POR DETERMINAR**
LANZAMIENTO **¡QUE SEA PRONTO!**





COLIN MCRAE 3

A UN KILÓMETRO (ESCASO) DE LA REALIDAD

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **CODEMASTERS**
EDITOR **CODEMASTERS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **SEPTIEMBRE**

Después de meses viendo capturas sueltas y conociendo poco a poco algunos detalles, esperábamos con ansia el momento de comprobar por nosotros mismos si la tercera parte de la saga de *rallies* por excelencia iba a estar a la altura de su propia leyenda. Y tras jugar con una versión muy avanzada de *Colin McRae 3*, ya podemos afirmar que sus numerosos competidores lo van a tener muy difícil para arrebatarle el cetro de mejor simulador de esta categoría automovilística.

En esta ocasión, Codemasters ha querido centrarse más que nunca en crear un juego que reproduzca con todo lujo de detalles lo que sienten Colin McRae y su copiloto Nicky Grist a los mandos del Ford Focus RS WRC. Y lo cierto es que, aprovechando el potencial de la PlayStation 2, lo han conseguido. Es realmente impresionante observar, por ejemplo, cómo se va destrozando nuestro coche si estamos más tiempo en la cuneta que en la pista y, una vez levantado el capó a base de golpes, admirar cómo el motor va trabajando si aceleramos, con un realismo sin precedentes. Lo mismo sucede con las representaciones virtuales de Colin y Nicky, que son sencillamente fotocopias de sus modelos reales (no porque parezcan de papel, sino por su asombroso parecido).

Pero, además del Ford Focus, el juego también nos proporcionará la posibilidad de conducir 15 vehículos oficiales más y, por primera vez, incluirá el Rally de Cataluña. Y lo mejor de todo es que podremos disfrutar de todo ello dentro de muy poquito.







RED FACTION 2

Volition desveló en este E3 nuevos detalles de su *Red Faction 2*, que está destinado a dejar en pañales menores a su muy destacable primera parte. Entre sus novedades destacan una parte gráfica mejorada y la posibilidad de utilizar diferentes personajes durante la aventura; además, se ha anunciado que permitirá el uso de un teclado y un ratón mediante conexión USB. El juego utilizará una versión mejorada de la tecnología GEO-MOD (que permite modificar el decorado a bombazo limpio) aunque Volition ha asegurado que en esta ocasión la abertura de túneles mediante explosivos tendrá más importancia en el desarrollo del juego.



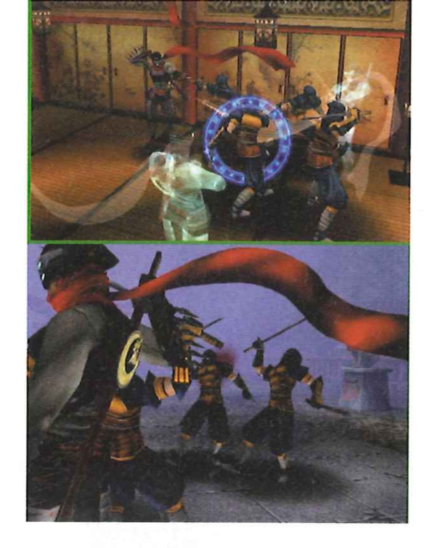
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **VOLITION**
EDITOR **THQ**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
FECHA **INVIERNO 2002**

THE THING

Veinte años después de que John Carpenter asustara a medio planeta con *La cosa*, Universal ha decidido aprovechar dicha licencia y ha realizado un *survival horror* que continúa la línea argumental del film. Definido por sus creadores como una mezcla de *Resident Evil* y *Alone in the Dark*, lo más original del juego es que el capitán protagonista no irá solo, sino que le acompañará su escuadra militar, y deberemos vigilar no sólo que ninguno de ellos sea infectado por La Cosa, sino también lo aterrados que están y lo que confían en nosotros mediante una serie de barras indicativas.



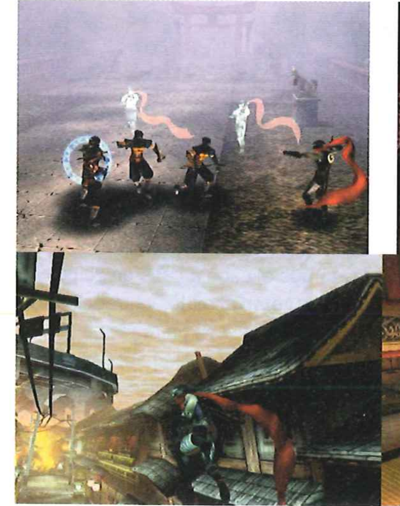
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **COMPUTER ARTWORKS**
EDITOR **UNIVERSAL**
DISTRIBUIDOR **VIVENDI-UNIVERSAL**
LANZAMIENTO **OTOÑO 2002**

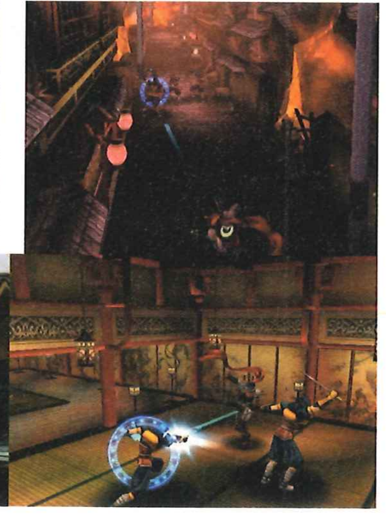




SHINOBI

EL NINJA, SU ESPADA Y ESAS COSAS DEL MATAR



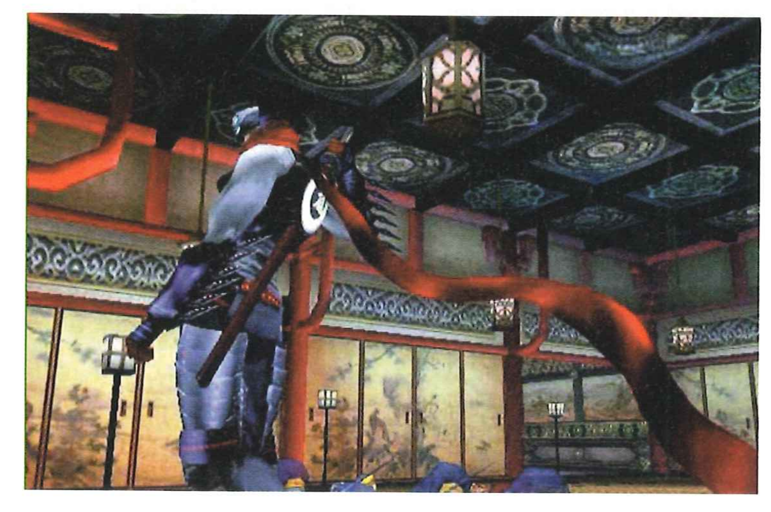


PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **OVERWORKS**
EDITOR **SEGA**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **FINALES DE AÑO**

Sega cada vez está más asentada en su nueva y cómoda posición como *third party*, y lo ha demostrado presentando en este E3 una serie de magníficos juegos. Quizá uno de los más atractivos ha sido un nuevo capítulo de la saga *Shinobi* para PS2, del que hemos podido probar una breve demo.

Este título nos pone en la piel de Hotsuma, un ninja del clan Oboro, que debe luchar contra los demonios que han invadido un Tokyo futurista devastado por un terremoto. Sin embargo esta vez nuestra arma principal no serán los clásicos *shurikens*, sino una antiquísima espada que se alimenta de sangre... si no la de nuestros enemigos, la nuestra propia (y cuanta más absorba más poderosa será). Además, el ninja podrá utilizar conjuros de luz y fuego, aunque en la versión presentada en el E3 no estaban implementados.

Pero las habilidades de Hotsuma no acaban ahí, sino que los desarrolladores de Overworks (creadores de *Skies of Arcadia*) le han dotado de poderes tan atractivos como la posibilidad de colgarse de las paredes y correr por ellas, usar un tajo tan rápido que resulta invisible para los enemigos e incluso crear imágenes residuales de sí mismo para confundir a los malos al más puro estilo *Dragon ball*.Pese a su estado bastante temprano de desarrollo, *Shinobi* tiene un nivel técnico fantástico, así que a poco que sus programadores se esfuercen podemos estar ante un juego a la altura de pesos pesados como *Devil May Cry* o *MGS 2*.



CONTRA: SHATTERED SOLDIER

Uno de los grandes lanzamientos que Konami ha mostrado en este E3 es la resurrección de su legendaria saga *Contra* (también conocida como *Gryzor* en estas latitudes), que gozó de gran popularidad en las consolas de 8 bits. *Contra: Shattered Soldier* recupera la vertiginosa dinámica en dos dimensiones que hizo todo un clásico a la serie en los 80, aunque aprovechando toda la potencia técnica de la bestia negra de Sony para incluir múltiples detalles 3D. Como era de esperar no faltarán hordas de enemigos a los que masacrar, multitud de armas de lo más destructivas y unos cuantos de esos jefes finales que ocupan el 90% de la pantalla.



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **KONAMI**
EDITOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
FECHA **NOVIEMBRE 2002**

CLUB FOOTBALL

Este interesante proyecto de Codemasters está compuesto, de hecho, por 15 juegos diferentes. Cada uno se centrará en uno de los grandes clubes europeos y en España el elegido ha sido el F.C. Barcelona, aunque dentro de poco se confirmará la edición dedicada a otro club de nuestro país. El hecho de centrarse en un solo equipo ha permitido a los programadores reproducir con todo lujo de detalles desde los estadios hasta los jugadores del club en cuestión (impresionante el parecido del Kluivert virtual con el real). Además, el modo Carrera nos permitirá crear un jugador con nuestro nombre para ir mejorando sus características hasta llegar a ser titular indiscutible.



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **CODEMASTERS**
EDITOR **CODEMASTERS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **NOVIEMBRE**





PRIMAL

LA BELLA Y EL BESTIA

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **STUDIO CAMBRIDGE**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **OTOÑO 2002**

Tras dejarnos en PS One magníficos ejemplos de su buen hacer, como *C-12* y los dos juegos de la saga *MediEvil*, el Studio Cambridge de Sony se estrena en PlayStation 2 con *Primal*, un prometedor proyecto que fue presentado en el pasado E3 en forma de breve vídeo. En esta edición de la feria, sin embargo, pudimos ver el juego en movimiento y lo cierto es que su oscura ambientación y el impresionante nivel de detalle de los escenarios lo convierten en un título a tener en cuenta.

Un mundo llamado Primal está situado entre el de los mortales y el de los espíritus. Sus habitantes asisten a la lucha eterna entre dos seres mitológicos: Abaddon (representante del Caos) y Arella (representante del Orden). La balanza se está decantando peligrosamente a favor de Abaddon y es justo en ese momento cuando Jen, la protagonista del juego, llega a Primal. Nuestra heroína se verá obligada a enfrentarse a los demonios de este mundo, pero pronto descubrirá que para hacerles frente dispone de unos poderes que deberá aprender a dominar (y que como los yogures Bio de Danone la renovarán por dentro... y también por fuera). Para conseguirlo contará con la inestimable colaboración de Scree, una gárgola que, con sólo 10 minutos de juego, ya nos ha conquistado gracias a su carisma y a su saber estar. Para ir avanzando en la aventura deberemos ir cambiando entre los dos personajes, aprovechando así sus distintas habilidades para abrirnos camino.



GRAN TURISMO CONCEPT 2002

Kazunori Yamauchi acudió esta vez al E3 para explicarnos los detalles más interesantes de *GT Concept 2002*. De hecho, esta nueva edición ha sido planteada como una especie de extensión de la tercera parte enfocada desde un punto de vista más arcade, incluyendo modelos de vehículos que normalmente sólo pueden verse en los salones especializados del sector. El juego está especialmente pensado para todos aquellos que encuentran demasiado complicado el clásico modo *Gran Turismo* de la saga y, por ello, simplemente será necesario escoger un coche y pasar a competir en uno de los cinco circuitos disponibles, todos ellos sacados de las tres anteriores partes de la serie.



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **POLYPHONY DIGITAL**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **OTOÑO**

THE SIMS

Hemos tenido que sufrir muchos y muchos meses de espera antes de poder ver, esta vez sí, una versión de *The Sims*, el primer simulador virtual de vida real, para la bestia negra de Sony. Pero como sus desarrolladores saben que el jugador de consola es diferente del *pecero*, no sólo han creado una interfaz nueva diseñada para el DualShock, sino que han añadido una opción para jugar por fases o niveles que superar. Además, esta versión para PS2 incluirá objetos y personajes nuevos que no aparecían en PC, por no hablar de una divertida opción multijugador que permitirá colaborar o enfrentarse entre sí a dos personas.



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **MAXIS/EDGE OF REALITY**
EDITOR **EA**
DISTRIBUIDOR **EA**
LANZAMIENTO **FINALES 2002**

RATCHET AND CLANK

NI SON JAK, NI SON DAXTER

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **INSOMNIAC GAMES**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **FINALES DE AÑO**

Si hay algo que pretendían dejar claro en este E3 Ted Price y Alex Hastings (presidente y vicepresidente de Insomniac Games) es que *Ratchet and Clank* no tiene nada que ver con *Jak and Daxter*. Los creadores de Spyro se han embarcado en un nuevo proyecto en el que han aprovechado sus excelentes relaciones con Naughty Dog para sacar partido de parte de la tecnología que éstos utilizaron en *Jak and Daxter*, y quizás por eso ambos juegos tienen, aparentemente, alguna similitud.

Sin embargo, una vez a los mandos del juego, enseguida te das cuenta de que los parecidos son sólo visuales. El primer proyecto de Insomniac para PS2 es una aventura con una mayor dosis de acción, y seguramente por eso el protagonista es más animal… y es que Ratchet es una especie de perro con un gran talento para la mecánica, que un día recibe la visita del robot Clank. Este pequeño artefacto, pariente lejano de R2D2, le desvelará los terribles planes de Big Bad Boss, que pretende crear el planeta perfecto tomando las mejores partes de todos los mundos del universo.

Ratchet contará con 35 armas y objetos con efectos totalmente diferentes para acabar con los secuaces del malo maloso de turno y, además, podrás transformar a Clank en diversos artilugios de lo más útiles. Es más, en algunos momentos podremos controlar al robot para superar algunos obstáculos que sólo estarán al alcance de nuestro amigo de latón.





BG&E

Ubi Soft ha puesto a trabajar de nuevo a Michel Ancel (el cerebro que creó a Rayman) en el proyecto *BG&E*, un juego que, según sus desarrolladores, va a ser revolucionario. La compañía francesa aprovechó el E3 para anunciar el desarrollo de este juego, pero dio a conocer bien poco sobre el mismo aparte de algunos detalles. Principalmente hablaron de su argumento, en el que una huérfana debe enfrentarse a los tiranos del mundo donde vive, y de su motor gráfico, del que sus programadores dicen que es totalmente novedoso y que, por primera vez, permite la integración de un mundo enorme en un solo videojuego.



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **UBI SOFT**
EDITOR **UBI SOFT**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
FECHA **POR DETERMINAR**

AUTO MODELLISTA

Hay que reconocer que, de vez en cuando, Capcom se desmarca y crea algún juego que no tiene nada que ver con sus clásicas sagas de zombies o luchadores callejeros. *Auto Modellista* es un buen ejemplo de ello ya que, aunque a primera vista pudiera parecer un sucedáneo más de *Ridge Racer*, promete deparar más de una sorpresa. Lo primero que llama la atención del juego es la utilización de una nueva técnica de *cel shading* denominada *Artistoon*, que crea algunos espectaculares efectos cuando los coches empiezan a coger velocidad. Y, aunque se trata básicamente de un arcade, *Auto Modellista* también ofrecerá la posibilidad de cambiar prácticamente todas las partes de los vehículos, desde los neumáticos hasta los retrovisores.



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **CAPCOM**
EDITOR **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR **EA**
LANZAMIENTO **FINALES DE AÑO**





STUNTMAN

LA DURA VIDA DEL ESPECIALISTA

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **REFLECTIONS**
EDITOR **INFOGRAMES**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**
LANZAMIENTO **SEPTIEMBRE 2002**

En el E3 por fin pudimos ponerle las manos encima a uno de los títulos más esperados para PlayStation 2: *Stuntman*. El original punto de partida de este juego consiste en asumir el papel de un especialista de Hollywood que debe rodar las escenas peligrosas de seis películas diferentes, a los mandos de los más variopintos vehículos. Los films incluyen ejemplos de casi todos los géneros, y van desde aventuras al más puro estilo Indiana Jones hasta las clásicas películas de espías de James Bond. Después de asistir a una presentación del proyecto para el que nos han contratado, pasaremos a rodar las diferentes tomas siguiendo las indicaciones (a grito pelado, como las de Snatcher) del director, además de una útil serie de flechas e iconos que nos señalarán las maniobras a realizar.

Pero, sin duda, una de las partes más espectaculares de *Stuntman* es la posibilidad de ver algunos fragmentos de la película en cuestión con nuestras escenas ya integradas. Y para cuando queramos tomarnos un descanso del rodaje, también podremos acceder al Stunt Arena que, básicamente, es un modo pensado para hacer todas las burradas que se nos ocurran. Para ello podremos colocar desde rampas hasta coches clavados en el suelo a nuestro libre albedrío.

Si en la versión final se han solucionado las pequeñas ralentizaciones y el brusco control de algunos vehículos que padecía la versión exhibida en la feria, sin duda estaremos ante un más que digno heredero de la saga *Driver*.







SUIKODEN III

Mientras gran parte del mundo rolero babea con *FF X*, Konami intenta aportar su granito de arena al género en PS2 con *Suikoden III*. Situado cronológicamente 15 años más tarde que su predecesor, es también el primer juego de la serie completamente tridimensional. Si a eso añadimos que la historia podrá seguirse desde la perspectiva de tres personajes distintos (variando según las decisiones que tomemos con cada uno) y que el sistema de combate nos permitirá movernos libremente por la pantalla durante las batallas, además de hacer ataques conjuntos o montarnos en bestias para endurecer nuestros ataques, *Suikoden III* parece destacarse como una aportación tremendamente interesante al género.



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **KONAMI**
EDITOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
LANZAMIENTO **NOVIEMBRE 2002**

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Return to Castle Wolfestein, continuación de ese decano de los *shooters* subjetivos que es *Wolfestein 3D*, ha vuelto a reclamar cierto protagonismo en el E3 de este año gracias a sus versiones para consola. El juego nos pone en la piel de un soldado americano (cómo no) que debe introducirse en un castillo alemán durante la Segunda Guerra Mundial. Pese a que el título será una conversión casi directa de PC, sus desarrolladores aseguran que la traslación del control pecero al DualShock 2 no dificultará el manejo del juego, ya que éste admitirá casi cualquier configuración de botones.



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **RASTER PRODUCTIONS/ID SOFTWARE**
EDITOR **ACTIVISION**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
FECHA **POR DETERMINAR**

Z.O.E. THE 2ND RUNNER

COMBATE A TODA *MECHA*

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **KONAMI**
EDITOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
LANZAMIENTO **2003**

Todos los jugones que tuvieron ganas de estrangular a los desarrolladores de Konami después del precipitado final de *Z.O.E.* están de enhorabuena, ya que la compañía está desarrollando su secuela en exclusiva para PS2. En el E3 sólo se pudo ver un vídeo, aunque suficiente para comprobar que superará ampliamente a su antecesor.

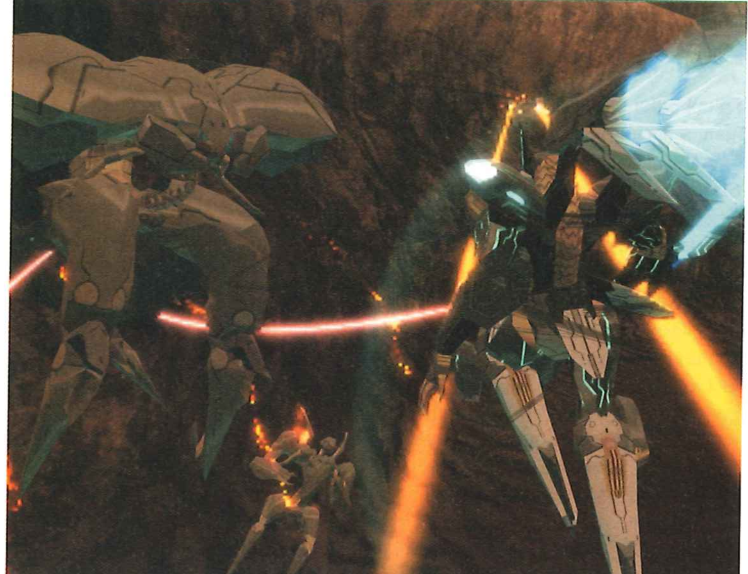
Hideo Kojima, productor de nuevo, ha decidido dar un giro a la saga. Por ello se ha optado por un nuevo protagonista, un soldado llamado Dingo que, cual Iron Man, necesita estar conectado al *mecha* Jehuty para seguir con vida (aunque tranquilos, fans de *Z.O.E.*: Leo tiene su papelito).

Pero es que además se ha optado por usar un modelado *cel shading* de los personajes, acentuando su *look anime*, y se ha pulido uno de los mayores defectos de la primera parte: la monotonía de las batallas.

Para ello se han multiplicado por tres las diferentes clases de enemigos, se han incrementado las armas secundarias utilizables por Jehuty e incluso ahora podremos atacar a los enemigos en grupo, en lugar de uno por uno. Además, será posible usar tanto a los enemigos vencidos como a los objetos del terreno que nos rodea como armas arrojadizas o, si nos conviene, como escudo. Aun más destacable es el hecho de que, en lugar de batallar en un solo espacio cerrado como en *Z.O.E.*, esta vez nos moveremos por Marte, por uno de sus satélites e incluso por el mismo espacio sideral. ¡Qué larga se va a hacer la espera!







TUROK EVOLUTION

Aunque la versión de X-Box es la que estaba más avanzada, el *Turok Evolution* para PlayStation 2 que pudimos ver en el E3 ya apunta muy buenas maneras. Destaca la genial IA de los enemigos, que se esconderán o nos atacarán en escuadrones para ponernos las cosas más difíciles. Pero, sin duda, lo más espectacular de esta precuela del primer *Turok* son las fases situadas en la jungla. La ambientación en estos niveles está tan lograda que cada matojo de hierba y cada árbol se moverá tras el paso del dinosaurio de turno. Un modo multijugador desarrollado por un equipo diferente al del juego principal y el doblaje al castellano completan la oferta de este prehistórico *shooter*.



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **ACCLAIM**
EDITOR **ACCLAIM**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
LANZAMIENTO **SEPTIEMBRE**

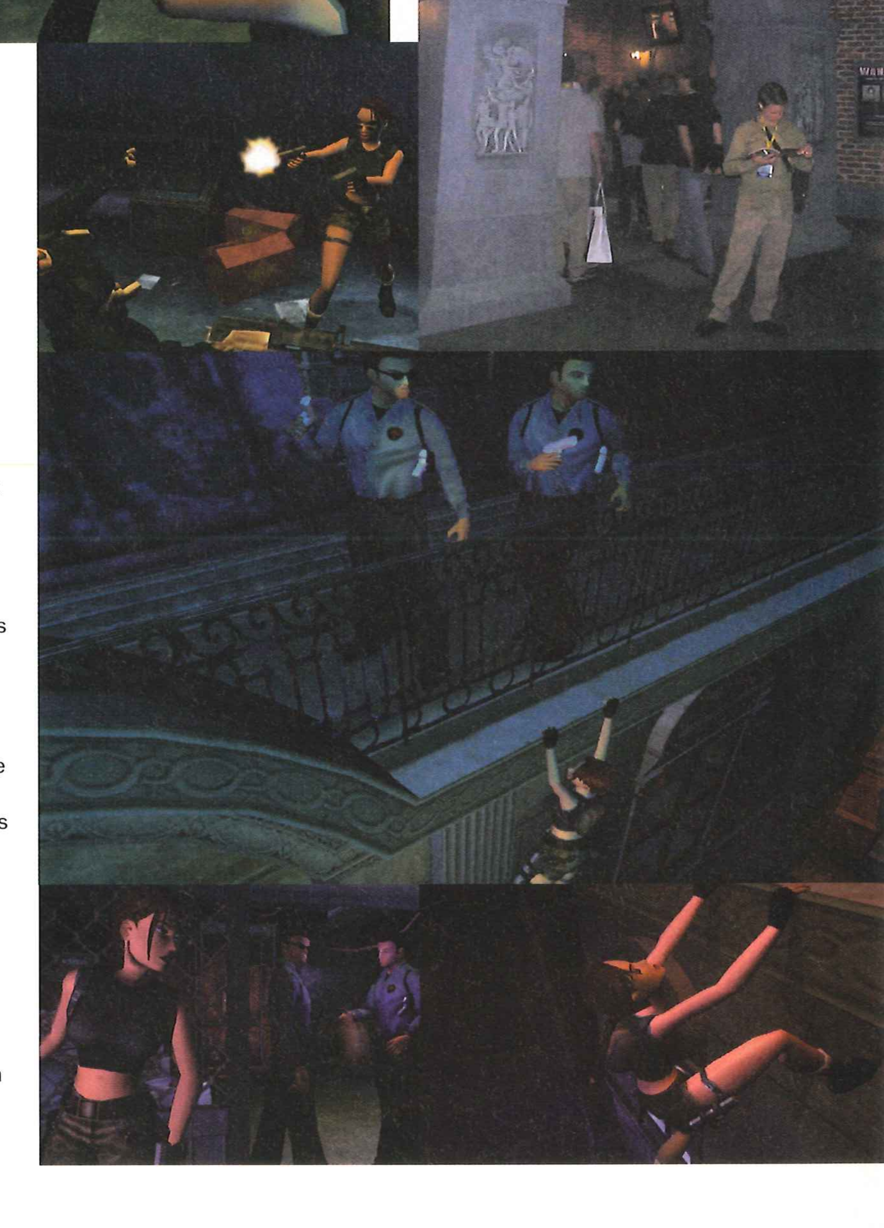
PRO RACE DRIVER

La nueva entrega de la saga *TOCA* va a introducir numerosas novedades que prácticamente han cambiado de arriba a abajo el concepto de juego. Quizás la aportación más original es la introducción de escenas cinemáticas entre las carreras, que nos explicarán la historia de Ryan McKane, un aspirante a conductor de pruebas al que debemos 'conducir' al triunfo. En cuanto a la competición en sí, nos encontraremos con una física de los coches mejoradas y con hasta 14 vehículos en pantalla. Con tanto automóvil a toda velocidad es normal que se produzcan choques, y os podemos asegurar que los efectos de colisiones y los daños de los bólidos son de lo más espectacular y realista que hemos visto en los últimos años.



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **CODEMASTERS**
EDITOR **CODEMASTERS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **VERANO 2002**





TOMB RAIDER THE ANGEL OF DARKNESS

SIN NOTICIAS DE LARA

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **CORE DESIGN**
EDITOR **EIDOS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **NOVIEMBRE 2002**

Poco nuevo se ha sabido en este E3 sobre la primera aparición de Lara Croft en PS2. La demo jugable que tuvimos ocasión de probar (más reducida que el talento como actor de Chiquito de la Calzada) confirmaba lo que ya se había anunciado en la presentación del juego: que nuestra actriz virtual favorita ha sufrido un rediseño a conciencia (ese paso de 500 a 5.000 polígonos se nota y mucho) y que se ha creado un nuevo motor gráfico que deja temblando al de los cinco primeros *Tomb Raider*. Dichas mejoras técnicas también se dejan notar en el manejo de Lara, que ahora es mucho más fluido e intuitivo, algo que agradecerán todos aquellos que estaban acostumbrados a ver a Lara cayendo por precipicios una y otra vez.

Lo que sí se reveló en la feria es que las características de Lady Croft (en pocas palabras, su fuerza, su vitalidad, su capacidad de salto...), en un toque al más puro estilo RPG, evolucionarán durante la partida según cómo resolvamos los distintos desafíos a los que debemos enfrentarnos. Además, por primera vez la más famosa arqueóloga del mundo consolero podrá mantener conversiones con los personajes que encuentre a su paso.

Lástima que las fases que pudimos probar eran del clásico estilo explorativo *Tomb Raider*, brillando por su ausencia esas escenas tan comentadas (y, por qué no decirlo, esperadas) en que Larita deberá evitar ser vista por los centinelas en lugar de llenarlos de plomo.

Qué le vamos a hacer... habrá que seguir esperando para poder ver a la pariente virtual de Angelina Jolie matar por la espalda al más puro estilo Solid Snake.

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

Tras el sorprendente *Agente en Fuego Cruzado*, EA vuelve a explotar su licencia del agente secreto más famoso de todos los tiempos (con permiso de Anacleto) con un nuevo *shooter* en primera persona que, otra vez, no se basa en ninguna película, sino que cuenta con un argumento totalmente propio. Este nuevo título volverá a utilizar los elementos que llevaron al éxito a su anterior entrega: una jugabilidad a prueba de bomba y una parte gráfica increíblemente sólida. No faltarán las fases de conducción ni los dispositivos especiales de 'Q', aunque como principal novedad destaca que estos artefactos podrán mejorarse.



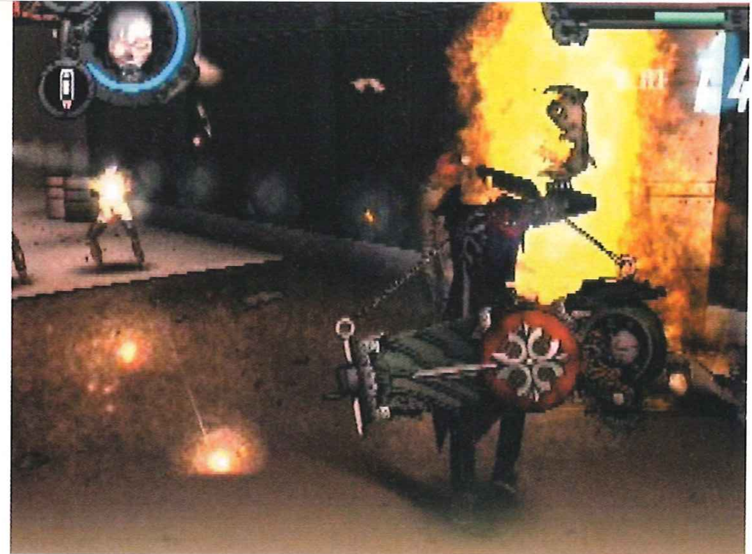
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **EA**
EDITOR **EA**
DISTRIBUIDOR **EA**
FECHA **INVIERNO 2002**

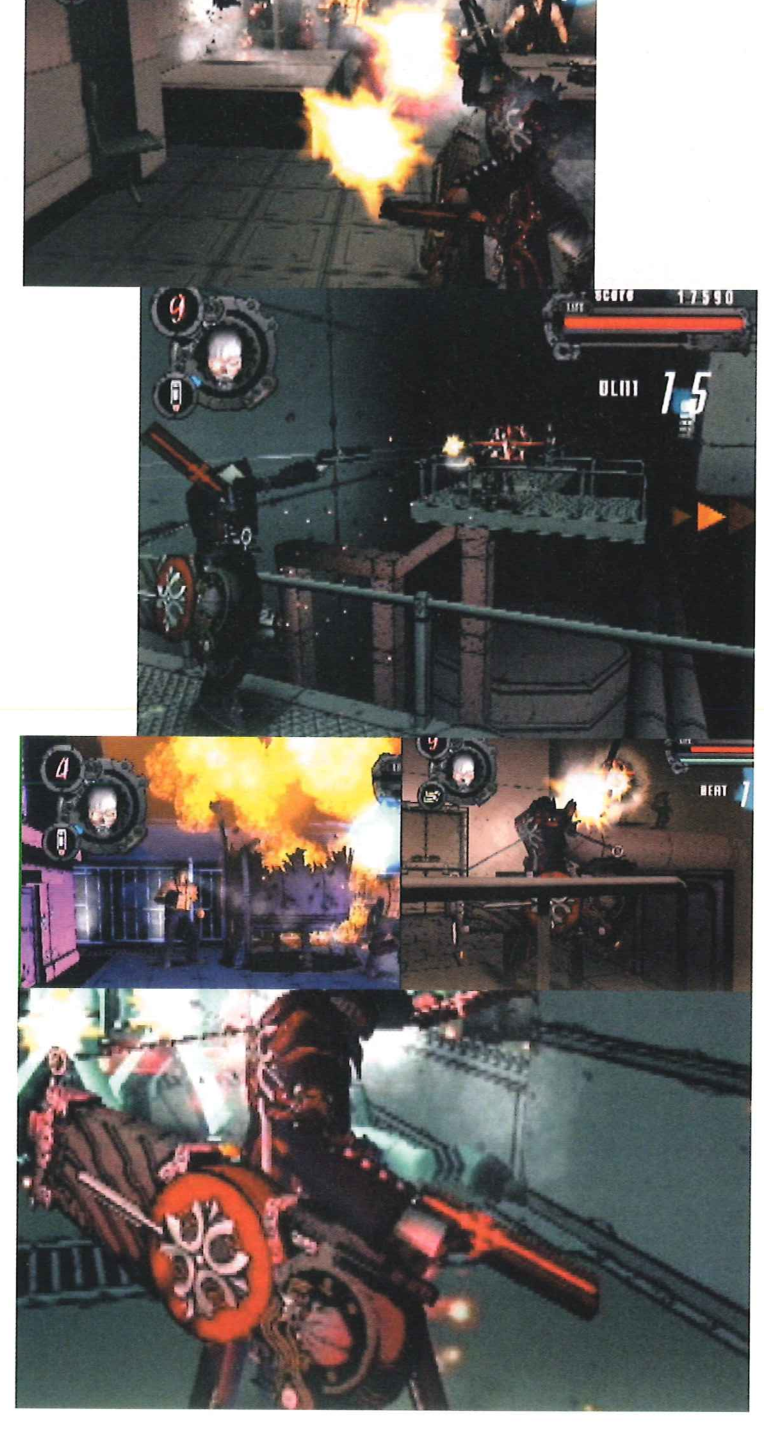
GHOST MASTER

Si hay algo por lo que destaca *Ghost Master*, es por su tremenda originalidad. Esta vez no nos asustaremos mientras acabamos con los monstruos que nos salgan al paso, sino que nosotros deberemos aterrorizar a los incautos habitantes de un pueblo llamado Gravenville, con el objetivo de descubrir los secretos que allí se esconden. Para conseguirlo contaremos con la inestimable colaboración de una serie de fantasmas con diferentes habilidades que podremos utilizar a nuestro antojo, siempre buscando que el susto sea lo más impresionante posible. Por una vez, tendremos total libertad para dar rienda suelta a esa mala persona que todos llevamos dentro.



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **SICK PUPPIES**
EDITOR **EMPIRE**
DISTRIBUIDOR **POR DETERMINAR**
LANZAMIENTO **FINALES 2002**





GUNGRAVE

MI ATAÚD Y YO

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **SMILEBIT/RED ENTERTAINMENT**
EDITOR **SEGA**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **POR DETERMINAR**

GunGrave es uno más de los ejemplos del buen momento de forma de todos los equipos de programación de Sega. Unos magníficos gráficos *cel shading* basados en los diseños de Yasuhiro Nightow (autor del manga *Trigun*) nos meterán en el papel de Grave, un matón que no es precisamente un ejemplo a seguir por los más pequeños, y que un día es asesinado. Sin embargo, el protagonista tendrá una segunda oportunidad gracias a un misterioso ser que le devolverá la vida con la condición de que acabe con un grupo de malvados personajes.

Como recuerdo de su estancia en el otro mundo, Grave contará con un enorme ataúd multiusos que podrá utilizar tanto para disparar a los enemigos como para la lucha cuerpo a cuerpo. Pero también dispondrá de un amplio arsenal encabezado por un par de pistolas que nos ayudarán a limpiar la pantalla de las hordas de malos malosos que nos saldrán al paso. Pudimos comprobar por nosotros mismos en el stand de Sega que el sistema de puntería automático adoptado convierte a *GunGrave* en un juego auténticamente frenético, en el que apretar el gatillo y esquivar los disparos enemigos se acaba convirtiendo en todo un placer gracias a su facilidad de control.

Seguro que esta agradable sorpresa de Sega tendrá que resistir cuando llegue a las tiendas las comparaciones con el genial *Devil May Cry* de Capcom (además de con su inminente secuela), pero os aseguramos que, por lo que pudimos ver en el E3, bien podría hacerle sombra a las aventuras del bueno de Dante.

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

Tras ofrecernos unas últimas entregas de la saga más que mediocres, Midway va a aprovechar el salto de *Mortal Kombat* a las consolas de nueva generación para renovar por completo este clásico de los juegos de lucha. Con una jugabilidad totalmente renovada (muy en la línea de *Soul Calibur*) y un completo lavado de cara a nivel técnico, *Mortal Kombat: Deadly Alliance* tiene todo el aspecto de ser un beat'em-up a tener en cuenta. Además de los clásicos Scorpion, Raiden o Sub-Zero, otros nuevos luchadores harán su aparición pero, eso sí, no faltará la sangre a raudales tan característica de la serie.



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **MIDWAY**
EDITOR **MIDWAY**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
LANZAMIENTO **FINALES 2002**

BREATH OF FIRE

Por fin la saga rolera más popular de Capcom da el salto a los 128 bits en su quinta parte, de momento sólo llamada *Breath of Fire*. Gracias a ella por fin disfrutaremos de escenarios 3D, con personajes modelados con *cel shading* y un *look* mucho más tecnológico y oscuro. Pero sus programadores han ido mucho más allá, introduciendo novedades tan interesantes como la posibilidad de poner trampas y señuelos a los enemigos, la introducción de cambios en la historia y los escenarios según lo que hayamos hecho o un sistema de combate basado en la 'supervivencia', añadiendo componentes tácticos al tradicional juego por turnos.



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **CAPCOM**
EDITOR **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR **CAPCOM**
LANZAMIENTO **2003**

TENCHU 3: WRATH OF HEAVEN

DE NOCHE, TODOS LOS NINJAS SON PARDOS

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **K2**
EDITOR **ACTIVISION**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **2003**

Uno de los juegos que aprovechó de forma más original la moda de los protagonistas 'sigilosos' que impuso *MGS* fue la saga ninja *Tenchu*. Después de dos años de espera (y del abandono del equipo de desarrollo asignado en principio) por fin se han presentado los primeros niveles jugables de la tercera parte de la serie en el E3 de este año.

Secuela directa del primer *Tenchu* (recordemos que *Tenchu 2* era una precuela), en este título podremos volver a manejar al duro Rikimaru y a la dulce Ayame, además de un tercer personaje todavía no desvelado. La mecánica será la misma de toda la saga, aunque se han refinado las habilidades de los personajes y se han incluido novedades tan interesantes como poder añadir a nuestro arsenal las armas de los enemigos caídos. Muy atractiva también es la posibilidad de aumentar las capacidades de los personajes mediante una serie de símbolos que se nos conceden al cumplir ciertas tareas o al usar formas distintas de matar enemigos: cuando tengamos tres, nuestro ninja aprenderá una útil nueva habilidad.

Además los desarrolladores han incluido unos escenarios mucho más grandes, y aunque el nivel técnico de lo mostrado en el E3 no era como para tirar cohetes, hay que darle un voto de confianza a los desarrolladores, que aseguraron que en su versión final se mejoraría notablemente. Esperemos que así sea, porque *Tenchu 3: Wrath of Heaven* tiene los mimbres para convertirse en uno de los títulos más interesantes para la bestia negra de Sony.



XIII

Adaptación de la serie de cómics con guión de Jean Van Hamme y dibujo de William Vance (número uno en ventas de libros en Francia), *XIII* es un shoot'em-up en primera persona que se caracteriza, además de por utilizar el motor gráfico de la saga *Unreal*, por ser el primer título del género que utiliza gráficos *cel shading*. Sus desarrolladores han potenciado la interactividad con el entorno, hasta el punto de que se podrá usar cada objeto que encontremos a nuestro paso como arma. Y es que con la historia de amnesia y conspiraciones que *XIII* tiene detrás, puede acabar convirtiéndose en un título más que interesante.



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **UBI SOFT**
EDITOR **UBI SOFT**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
LANZAMIENTO **MARZO 2003**

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

Aunque esta vez no estará basado en ninguna película, el retorno al mundo del videojuego de Indiana Jones va a estar enmarcado en una historia digna de una superproducción cinematográfica. Indy deberá evitar que el Corazón del Dragón, un poderoso artefacto escondido durante miles de años en la tumba de un emperador chino, caiga en malas manos (especialmente nazis). Para ello visitará lugares tan sugerentes como Praga, Estambul, Hong Kong o diversas localizaciones de China, en una aventura en tercera persona similar a la saga *Tomb Raider*. Sin embargo, en *The Emperor's Tomb* tendrá mucha más importancia el combate cuerpo a cuerpo.



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **LUCASARTS / THE COLLECTIVE**
EDITOR **LUCASARTS**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
LANZAMIENTO **FINALES 2002**





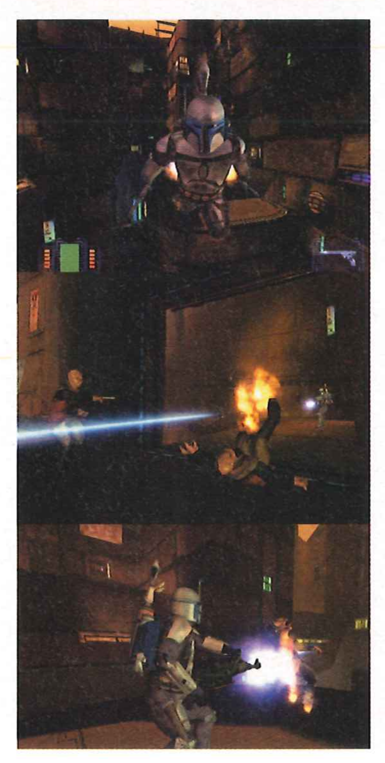
STAR WARS: BOUNTY HUNTER

NO TODOS LOS MALOS SON DEL LADO OSCURO



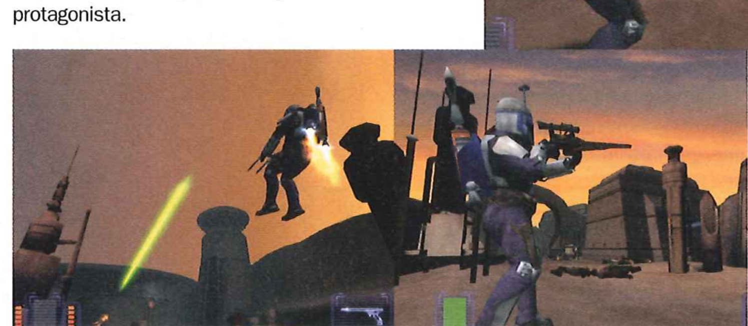
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **LUCASARTS**
EDITOR **LUCASARTS**
DISTRIBUIDOR **EA**
FECHA **FINALES 2002**





Bounty Hunter fue, sin duda, el mayor bombazo que el 'sector videojueguil' del imperio de George Lucas presentó en este E3 para la bestia negra de Sony. El protagonista de este título es el inefable Jango Fett, un cazador de recompensas conocido por todo aquél que haya visto *El ataque de los clones* (y a juzgar por sus cifras de taquilla, cada vez somos más). Aunque el bueno de Jango aparezca en la última película de la saga galáctica, la trama del juego no se basa en ella sino que narra las andanzas del padre del Ejército Clon durante los diez años situados entre el *Episodio I* y el *Episodio II*, centrándose en su búsqueda de fugitivos y en sus luchas contra un cazador rival con más mala baba que un tertuliano de *Tómbola*.

El juego será una típica aventura de acción en tercera persona, aunque con múltiples alicientes, ya que en sus andanzas por la galaxia Jango Fett contará con los múltiples dispositivos que hicieron las delicias de los espectadores de *El ataque de los clones*: dos pistolas láser, misiles, un lanzallamas y, por supuesto, la mochila propulsora que será vital para avanzar en el juego. Pero también se añadirán nuevos 'juguetitos' entre los que destaca un *scanner* con el que Fett podrá comprobar si los tipos que se cruzan en su camino tienen puesto precio a su cabeza. El título promete ser un auténtico bombazo, sobre todo porque se beneficia del carisma del universo *Star Wars* y de su enigmático protagonista.



STAR WARS: CLONE WARS

LucasArts va a explotar a conciencia las Guerras Clon en este juego de combate militar que nos permitirá ponernos en la piel de uno de los tres jedis más famosos: Obi-Wan Kenobi, Mace Windu o Annakin Skywalker. Con uno de ellos a los mandos del Ejército Clon, deberemos borrar de la faz del planeta (o, mejor dicho, de la faz de los miles de planeta de la Federación) al ejército droide del malvado Conde Dooku. Durante las 16 campañas de la aventura tendremos que manejar toda clase de vehículos de guerra, tanto terrestres como aéreos, por mundos tan carismáticos como Geonesis o el planeta nativo de los Wookies.



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **LUCASARTS**
EDITOR **LUCASARTS**
DISTRIBUIDOR **EA**
FECHA **FINALES 2002**

VEXX

No se puede decir que este E3 haya dejado abandonados a los fans de las plataformas, ya que a títulos mayores como *Ratchet and Clank* se les une este interesante *Vexx*, que será lanzado para todas las consolas en perfecto castellano. Este título de Acclaim contará con dieciocho niveles ambientados en toda clase de escenarios (desde poblados hasta zonas desérticas) y añadirá a su mecánica plataformera un fuerte componente de acción. Además, en su desarrollo tendrá gran importancia la sucesión del día y la noche, ya que la llegada de la oscuridad cambiará la fisonomía de los escenarios y volverá a los enemigos más hostiles.



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **ACCLAIM**
EDITOR **ACCLAIM**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
FECHA **OCTUBRE 2002**

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

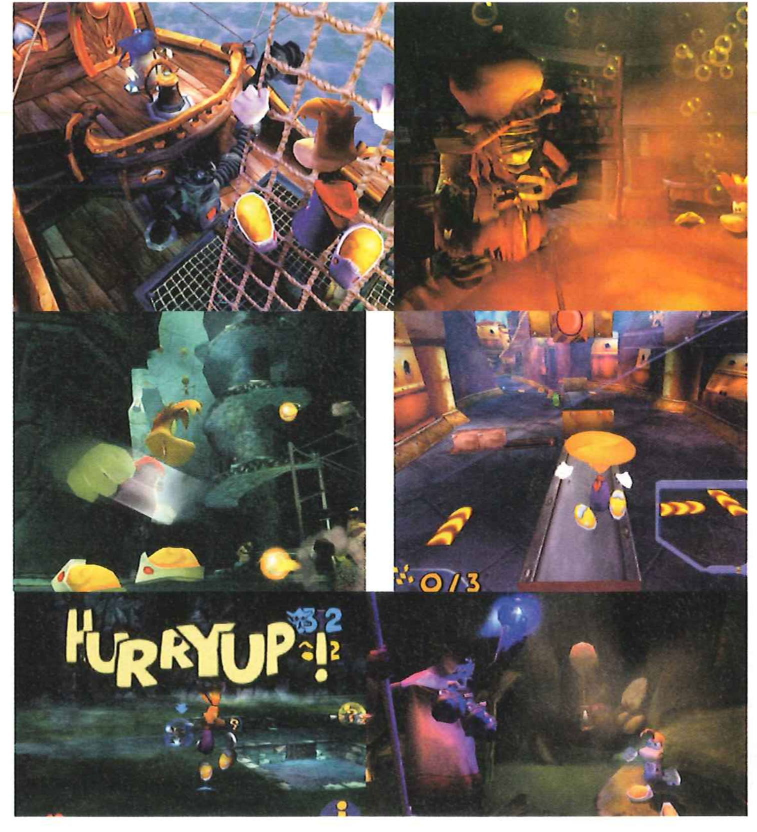
EL SER SIN EXTREMIDADES VUELVE POR SUS FUEROS

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **UBI SOFT**
EDITOR **UBI SOFT**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
LANZAMIENTO **NOVIEMBRE 2002**

Después del paréntesis que supuso *Rayman M* (aquel extraño título multijugador en el que el simpático personaje se dedicaba a correr más que un cartero en la perrera municipal), Ubi Soft ha aprovechado el E3 para dar a conocer el nuevo capítulo de su saga más popular.

A juzgar por la beta jugable a la que tuvimos acceso en la feria, este nuevo *Rayman* entroncará directamente, tanto a nivel argumental como jugable, con *Rayman 2*. De modo que nos encontraremos de nuevo con un juego de plataformas puro y duro, como los que han hecho que la serie venda más de diez millones de juegos en todo el mundo. Los escenarios de este nuevo capítulo de la serie no perderán ni un ápice del colorido y la fantasía que caracterizó a sus predecesores, aunque incluirán nuevos y tétricos parajes como ciénagas, páramos y terrenos tan desérticos como la imaginación de los guionistas de *Compañeros*. Pero las grandes innovaciones las deparará el propio *Rayman*, que ha sido dotado de unas animaciones faciales muy mejoradas que reflejarán sus emociones en cada momento del juego. Además el personaje contará con nuevas habilidades y poderes, y con un sistema de combate táctico (que se utilizará sobre todo para los *final bosses*) que aumentará mucho su profundidad.Y buena falta le hará, porque los desarrolladores se han empeñado en aumentar el número y la peligrosidad de sus antagonistas: Rayman se enfrentrará a enemigos gigantescos e incluso a ejércitos enteros, a los que además se ha dotado de una IA muy evolucionada.









HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS

No es cuestión de desaprovechar una licencia superventas como la de Harry Potter, así que EA ya está desarrollando el juego que acompañará al estreno de la segunda película del personaje, que se estrenará bajo el nombre de *Harry Potter y la cámara secreta*. Lo más destacable es que la saga dará el salto a PS2, ganando con ello un completo lavado de cara a nivel gráfico. El juego será estrenado en nuestro país en perfecto castellano y seguirá la trama del film, en el que Harry y sus amigos deben descubrir quién está convirtiendo en piedra a los estudiantes de Hogwarts.



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **EA**
EDITOR **EA**
DISTRIBUIDOR **EA**
LANZAMIENTO **NAVIDADES**

SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY

La verdad es que el primer juego de Spyro para PS2 no está levantando demasiada expectación y, a juzgar por lo visto en el E3, es perfectamente comprensible. *Spyro: Enter the Dragonfly* conserva todo el colorido y el simpático diseño que el personaje mostraba en su trilogía para PS One, pero el problema es que lo conserva con tanta fidelidad que parece una traslación directa de aquellos entrañables juegos de Insomniac. Seguramente será un juego tan divertido y rebosante de humor como todos los de la saga, pero cabe esperar que sus desarrolladores le sometan a un severo lavado de cara a nivel gráfico.



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **UNIVERSAL/ EQUINOX**
EDITOR **UNIVERSAL INTERACTIVE**
DISTRIBUIDOR **VIVENDI UNIVERSAL**
FECHA **FINALES 2002**

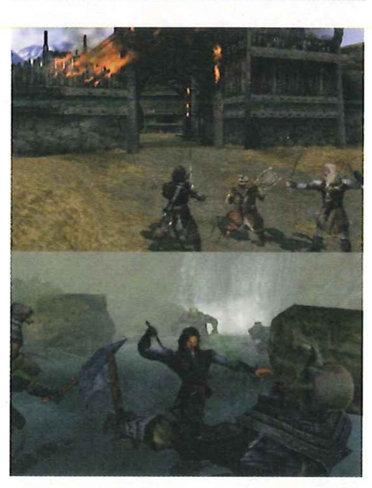
LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS

LOS ANILLOS SEGÚN EA

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **EA**
EDITOR **EA**
DISTRIBUIDOR **EA**
FECHA **INVIERNO 2002**



Electronic Arts mostró en este E3 el primero de sus títulos basados en la versión cinematográfica de *El Señor de los Anillos*. Por lo que pudimos comprobar en la feria californiana, *The Two Towers* será un beat'em-up bastante parecido a la saga *Dynasty Warriors*, ya que nos meterá de lleno en las diversas batallas de la segunda película (añadiéndole algunas escenas de la primera), aunque tan sólo podremos manejar a Aragorn, Legolas y Gimli. Sin lugar a dudas, la coincidencia de su salida al mercado con el estreno de *Las dos torres* puede convertir a este juego en uno de los bombazos de la temporada.





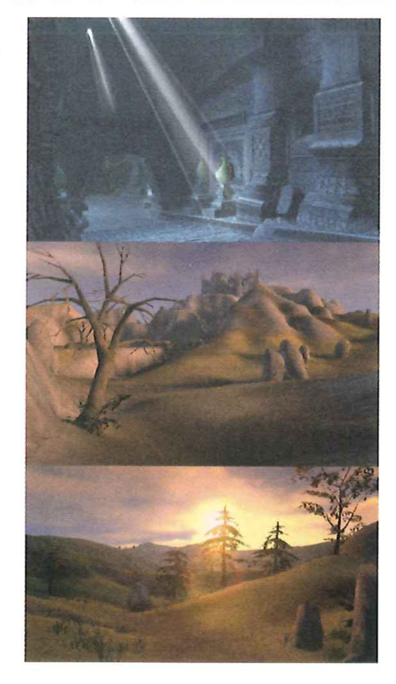


LORD OF THE RINGS: THE FELLOWSHIP OF THE RING

TOLKIEN EN FORMATO VIDEOJUEGO

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **SURREAL SOFTWARE**
EDITOR **VIVENDI UNIVERSAL**
DISTRIBUIDOR **VIVENDI UNIVERSAL**
FECHA **FINALES 2002**

Mientras Electronic Arts tiene los derechos para explotar las películas de Peter Jackson, esta creación de Surreal Software se basa en la licencia de los libros de J.R.R. Tolkien. Es por ello que este juego tiene poco o nada que ver con la creación de EA: *The Fellowship of the Ring* se basa menos en la acción y más en la exploración y en la colaboración entre los personajes controlables, que en este caso son Frodo, Gandalf y Aragorn. Además, el anillo tendrá un gran protagonismo en este título, ya que el jugador podrá utilizar sus poderes, pero... ¿a qué precio?



EL HOBBIT

Era público y notorio que los chicos de Sierra estaban desarrollando un juego sobre la primera obra (en orden cronológico) de J.R.R. Tolkien, aunque hasta este E3 parecía que las aventuras de Bilbo Bolsón se vivirían exclusivamente en la GameCube de Nintendo. Afortunadamente, fuentes de Vivendi Universal (la compañía que edita los lanzamientos de Sierra) confirmaron durante la feria californiana que el juego tendrá su versión para PS2. Poco se sabe de su desarrollo, excepto que será una aventura que relatará las andanzas del tío de Frodo en su búsqueda de la Montaña Solitaria, sin olvidar su encuentro con Gollum y su 'tesssoro'...



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **SIERRA**
EDITOR **VIVENDI UNIVERSAL**
DISTRIBUIDOR **VIVENDI UNIVERSAL**
FECHA **2003**

DARK CLOUD 2

Por lo que hemos visto en el E3, el *cel shading* se ha puesto de moda, y Sony también se ha apuntado a esta tendencia para realizar la segunda parte de uno de los primeros RPG's que aparecieron para PS2, *Dark Cloud*. Dejando a un lado la lógica mejora técnica, lo más interesante de esta secuela es que introduce en su trama el tema de los viajes temporales, lo que además sirve para ampliar las posibilidades del GEORAMA (el sistema que estrenó su antecesor y que permite al jugador construir un pueblo entero) al permitirnos llevar a cabo construcciones en el futuro.



PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **SONY**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **FINALES DE AÑO**

BURNOUT 2: POINT OF IMPACT

EL JUEGO QUE NO HARÍA LA DGT

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **CRITERION**
EDITOR **ACCLAIM**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
LANZAMIENTO **FINALES DE AÑO**



Con la sobreabundancia que hay últimamente de juegos automovilísticos de aliento realista (sobre todo por esa inexplicable fiebre de hacer juegos de *rallies* que hay últimamente), la aparición de la secuela de un título tan arcade y trepidante como *Burnout* va resultar todo un soplo de aire fresco. Pero es que además, por lo que pudimos ver en la presentación a puerta cerrada a la que asistimos en el E3, esta segunda parte va a superar con creces a su inmediato predecesor.

Los chicos de Criterion no sólo han realizado un formidable lavado de cara a nivel técnico del primer *Burnout* (increíbles los reflejos en las carrocerías de los coches), sino que han añadido numerosas mejoras a su motor gráfico, renovando y haciendo más espectaculares los accidentes y las deformaciones de los vehículos. De hecho tendremos 14 automóviles donde elegir (siete de ellos, coches trucados que parecen directamente sacados de *The fast and the furious*), además de 7 ocultos que desbloquear.

También tienen muy buena pinta los nuevos modos incluidos, como Burnout Driving School (un tutorial para desarrollar nuestras habilidades al volante) y, sobre todo, el Modo Pursuit (en el que, al más puro estilo *Chase HQ*, tendremos que despistar a coches de policía en frenéticas persecuciones). Teniendo en cuenta que además se ha refinado notablemente la IA de los conductores, haciendo todavía más impredecible su comportamiento, *Burnout 2* tiene todos los números para convertirse en la alternativa más divertida a juegos tan volcados en la simulación como *GT 3 A-Spec* o *World Rally Championship*.





TREASURE PLANET

De cara a las próximas Navidades tendremos nueva película de Disney y, por tanto, una nueva entrega de adaptaciones videojueguiles para las consolas de Sony. En esta ocasión le toca el turno a *Treasure Planet*, una película que se basa en el famoso libro *La isla del tesoro* de Robert Louis Stevenson, pero situando la historia y los personajes en un universo poblado de extrañas criaturas y naves intergalácticas. Fieles a la tradición Disney, los juegos basados en *Treasure Planet* tendrán un desarrollo básicamente plataformero y unos escenarios enormes y muy coloristas. Y claro, como es costumbre, contarán con múltiples escenas de la película como extras a desbloquear.



PLATAFORMA **PS ONE/PS2**
DESARROLLADOR **DISNEY INTERACTIVE**
EDITOR **DISNEY INTERACTIVE**
DISTRIBUIDOR **SONY**
FECHA **NOVIEMBRE 2002**

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP ARCADE

Bajo este nombre, que sonará a más de un aficionado a los simuladores de conducción, se esconde la versión para PS One del más celebrado juego de *rallies* que visitó la PS2 durante el año pasado. El título, pese a tener un nivel técnico lógicamente inferior a su versión para 128 bits, hará las delicias de los fans del género al explotar la licencia oficial del Mundial de *Rallies* con la inclusión de 14 circuitos reales que contarán con sus propias características, tales como pistas de hielo en Suecia o barro y niebla en Gales. También se incluirán siete coches reales del Mundial, que harán disfrutar de lo lindo a los que quieran emular a Carlos Sainz.



PLATAFORMA **PS ONE**
DESARROLLADOR **UNIQUE DESIGN SOFTWARE**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
FECHA **VERANO 2002**



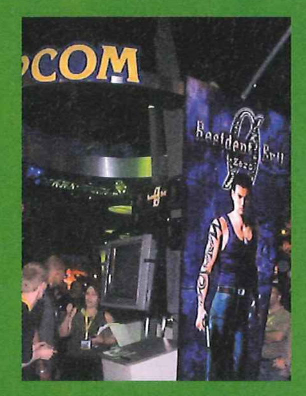
GAMECUBE

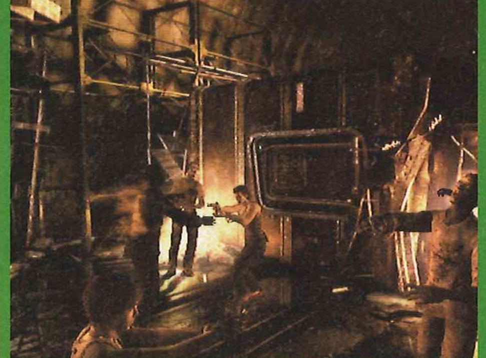
EL CUBO ENSEÑA SUS CARTAS

Si el año pasado Nintendo se limitó a aprovechar el E3 para presentar su GameCube en Occidente sin ofrecer prácticamente novedades de relumbrón, en esta ocasión la gran N acaparó la atención de todos los asistentes con un buen puñado de lanzamientos a tener en cuenta. No es que hubiera grandes sorpresas o juegos que no esperábamos ver, pero la calidad de casi todos los estrenos del Cubo está fuera de toda duda.

La propia Nintendo puso a disposición de los visitantes demos jugables de *Super Mario Sunshine*, *Legend of Zelda*, *Metroid Prime* o el *StarFox Adventures* de Rare, y Capcom también puso su granito de arena con el ya conocido *remake* de *Resident Evil*, aunque también mostró el esperado *Resident Evil Zero*. Lo cierto es que el juego que explicará los acontecimientos previos al inicio de la saga tiene una pinta excelente, y además incorporará la novedad de permitir cambiar en cualquier momento entre los dos protagonistas: la policía novata Rebecca y el delincuente Billy.

Además de presentar sus joyas, Nintendo no quiso perder la ocasión de explicar su futura estrategia *on-line*. Aunque la compañía japonesa se mostraba reticente al juego a través de Internet, finalmente han decidido no quedarse atrás y lanzar su propio servicio, que será inaugurado con el magnífico *Phantasy Star Online Episode I & II* de Sega a finales de año. En el stand de Nintendo ya se podían ver los adaptadores para la conexión a Internet a través de la GameCube, pero también nos encontramos con la sorpresa de una pantalla LCD similar a las de PS One que permitirá jugar con el Cubo en cualquier parte. Algo que, con otras consolas cuyo nombre empieza y acaba por X, no se podría hacer... principalmente por una cuestión de tamaño.







Las estrellas de Miyamoto

SUPER MARIO SUNSHINE

¿Qué sería de una consola de Nintendo sin su correspondiente juego del fontanero bigotudo? Shigeru Miyamoto visitó el E3 con una versión jugable de su nueva creación bajo el brazo, y la verdad es que no defraudó a nadie. Quizás *Super Mario Sunshine* no sea lo más impresionante de GameCube a nivel gráfico, pero la brutal jugabilidad de la saga sigue siendo de lo mejorcito del mundo de los videojuegos. El aprovechamiento del bidón de agua que lleva en todo momento Mario nos deparará momentos realmente sublimes, entre los que destaca el enfrentamiento con una planta carnívora a manguerazo limpio.



LEGEND OF ZELDA

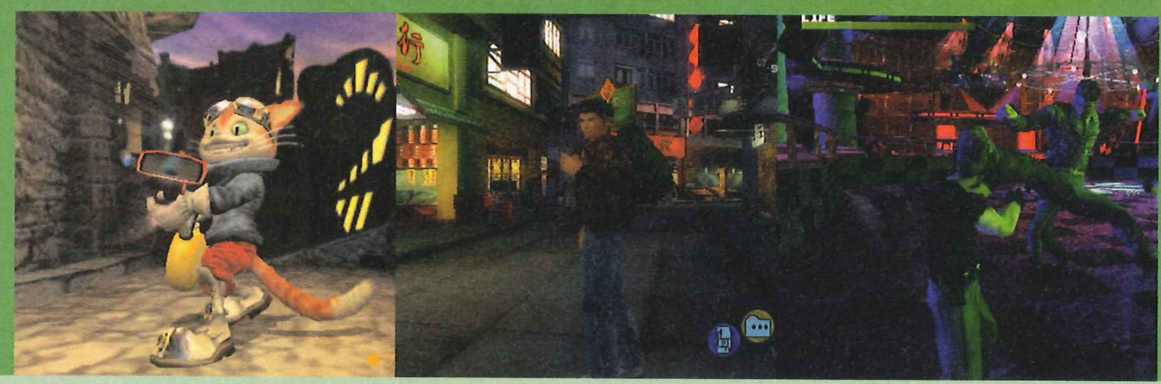
Polémicas sobre el uso del *cel shading* aparte, la otra joya que Miyamoto-san ha puesto a disposición de los poseedores de una GameCube hace honor a la leyenda de la saga a la que pertenece. El renovado Link vivirá nuevas aventuras en una auténtica película de dibujos animados, con algunos efectos de luz y partículas que no tienen desperdicio. Además, en el E3 se pudo ver una demostración de la conexión entre GameCube y Game Boy Advance que *Legend of Zelda* permitirá.



X-BOX

OTRO AÑO SERÁ, SEÑOR GATES

Tras sus flojos resultados de ventas en todo el mundo, Microsoft sigue intentando hacerse un hueco en el mercado consolero. Así que nada mejor que aprovechar este E3 para anunciar su estrategia *on-line* basada en un servicio de juego que ha sido bautizado como 'X-Box Live'. Con una inversión cercana a los mil millones de euros, este proyecto permitirá jugar a través de la red de redes con su consola a partir de verano. El servicio costará unos 10 euros al mes, más 50 por cada juego en el que nos demos de alta, y sólo podrá utilizarse, por supuesto, con conexiones de banda ancha. Y además, incluirá un periférico llamado 'X-Box Communicator' que permitirá hablar en tiempo real vía Internet.
A nivel de juegos, en cambio, la feria ha sido más bien flojita. Lo más destacable ha sido *Panzer Dragoon Orta*, secuela de la serie de Sega para su Saturn, *Blinx*, un plataformas de Artoon que aprovecha muy inteligentemente el disco duro de la consola, y *Project Ego*, un extraño RPG supervisado por Peter Molyneux que puede atraer o repeler según cómo se mire. Dos de los proyectos más atractivos son sendas versiones de otras plataformas: *Shenmue II*, proveniente de Dreamcast, y *Doom III*, de PC. De los juegos exclusivos como *Star Wars: Knights of the Old Republic*, *Dead to Rights* y *Ninja Gaiden*, aparte de que son muy prometedores, poco se sabe... por no hablar del fiasco de ese *MGS X* exclusivo, que finalmente se ha convertido en un *MGS 2* Substance multiplataforma.





GAME BOY ADVANCE

UNA PEQUEÑA MÁQUINA DE RECICLAR

La sensación que deja la GBA tras este E3 es muy irregular. Por un lado, la portátil de Nintendo es una de las consolas más vendidas en todo el mundo, y sólo puede inclinar la cabeza ante cierta máquina de 128 bits, totalmente negra y fabricada por una compañía llamada Sony (ejem ejem). Pero, por otro lado, casi todos los lanzamientos que se presentaron en la feria californiana continúan siendo versiones de juegos de Super Nintendo y otros títulos del pasado.

¿A alguien le suenan los nombres de *Super Ghouls'n Ghosts* o *Street Fighter Alpha 3*? Pues tendrán sendas versiones para GBA, a las que hay que añadir un nuevo *Super Mario Advance* que no es más que una conversión de *Yoshi's Island*, además de un *Legend of Zelda* que será una traslación directa de su versión de Super Nintendo, con el único aliciente de permitir partidas de dos jugadores mediante un cable iLink.

En fin, que las únicas 'originalidades' que se presentaron para la portátil fueron *Golden Sun 2*, una aventura exclusiva de Lara Croft que llevará el bonito nombre de *Tomb Raider: The Prophecy*, un juego de rol basado en la obra de Tolkien y que se llamará (cómo si no) *El Señor de los Anillos* y, una nueva aportación de Konami a la oscura saga *Castlevania*, que volverá a aparecerse en GBA con el subtítulo de *Harmony of Dissonance*.

Estamos seguros de que la reina de las portátiles, si los desarrolladores se decidieran a programar directamente para ella, podría dar mucho de sí, pero nos tememos que mientras funcione tan bien el reciclaje eso no ocurrirá nunca.



KINGDOM HEARTS

¡YO A TI TE CONOZCO!

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **SQUARE/DISNEY**
EDITOR **SQUARE**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **POR DETERMINAR**

Desde el primer momento en que empezamos a tener noticias del RPG que iban a desarrollar juntos Square y Disney, no pudimos evitar el empezar a hacer mil conjeturas: ¿Podrían los personajes del juego invocar una versión ultrapoderosa de Dumbo? ¿Aparecía Cloud con unas orejas a lo Mickey?

Lo primero que debemos hacer después de probar la versión japonesa de *Kingdom Hearts* que ha llegado hasta nuestra Redacción es reconocer el extraordinario trabajo realizado por el equipo de Square (comandado por un Tetsuya Nomura que, además de su habitual tarea de diseñador de personajes, también ha ejercido de director).

Lejos de crear un *Final Fantasy* en el que de vez en cuando nos encontremos con los entrañables personajes de Walt Disney a modo de comparsa, la compañía japonesa ha optado por ofrecernos un juego que poco tiene que ver con la saga RPG por excelencia, y en el que Mickey, Donald y compañía están perfectamente integrados.



UNOS HÉROES MUY FAMILIARES

De todas formas, para que no se diga, los protagonistas del juego son totalmente nuevos. Sora, Riku y Kairi viven felices en la isla Destiny, pero añoran vivir aventuras. No obstante pronto verán cumplido su sueño, porque un extraño ente (con un sospechoso parecido al Sinh de *FF X*) abduce a Sora y hace desaparecer a sus amigos. Paralelamente veremos cómo el poderoso mago Donald (sabemos que suena raro, pero mejor que os vayáis acostumbrando) hace una visita a su monarca Mickey, pero para su sorpresa a quien encontrará será a Pluto con una misteriosa carta que anuncia que el rey de los ratones, y esta vez lo decimos con más razón que nunca, ha desaparecido. Nuestro pato favorito decidirá emprender la búsqueda de Mickey acompañado por Goofy y, como ya supondréis, acabarán encontrándose con Sora formando uno de los equipos más surrealistas y originales que hemos podido controlar jamás.

NUESTRO PATO FAVORITO DECIDIRÁ EMPRENDER LA BÚSQUEDA DE MICKEY ACOMPAÑADO POR GOOFY Y, COMO YA SUPONDRÉIS, ACABARÁN ENCONTRÁNDOSE CON SORA FORMANDO UNO DE LOS EQUIPOS MÁS SURREALISTAS Y ORIGINALES QUE HEMOS PODIDO CONTROLAR JAMÁS



Aunque controlados en la sombra por un misterioso poder maligno, los enemigos a los que tendrán que hacer frente nuestros héroes son los Heartless, unos oscuros personajes que también han sido creados para este proyecto por Tetsuya Nomura.

El resto de personajes que los protagonistas irán encontrando por el mundo de *Kingdom Hearts* son de sobras conocidos. Entre ellos encontraremos personajes de la factoría Disney como Peter Pan, Hércules, Pepito Grillo o la Sirenita (todos ellos trasladados de forma magistral a las tres dimensiones del juego), y también a varios protagonistas de los *FF* de Square. Entre estos últimos no faltan Yuffie,







NO SÓLO DE PELEAR VIVE EL HÉROE

El hecho de que *Kingdom Hearts* no sea un juego de rol tan puro como los que suele desarrollar Square nos permitirá disfrutar de algunos momentos muy divertidos. Ahí está, por ejemplo, la carrera que disputaremos contra Riku en la que vale todo con tal de que lleguemos a tocar una estrella antes que él u obtener los distintos objetos que deberemos buscar para Kairi, una misión en la que nos veremos obligados incluso a pescar con nuestras propias manos.



Squall, Tidus, Wakka, Cid y, por supuesto, un moguri, entre otras muchas estrellas invitadas. Pero estos cameos no se limitan únicamente a la aparición de los personajes tal y como los recordamos, sino que todos y cada uno de ellos han sido rediseñados para la ocasión con un *look* más juvenil.

BATALLAS REALES DE VERDAD

Tal y como ha reconocido la propia Square, la inclusión de personajes Disney les ha permitido dirigirse a un público mucho más joven, y quizás por ello *Kingdom Hearts* no puede considerarse como un RPG puro y duro. De hecho, estamos ante una mezcla de *action*-RPG y aventura que resulta bastante asequible para todos aquellos que no han probado jamás ningún título de la compañía japonesa.

Además de la inclusión de estos toques aventureros (que van desde la posibilidad de mover objetos hasta la búsqueda de determinados elementos), otro detalle que llama poderosamente la atención son los combates en tiempo real. Porque, y sin que sirva de precedente, esta vez no sufriremos batallas aleatorias contra enemigos que aparecen de la nada, sino que... ¡veremos venir a los monstruos! Y, lo que es aún más importante, si estamos luchando contra un grupo de Heartless y nos están dando para el pelo, el sistema de batalla en tiempo real nos permite huir discretamente por la puerta más cercana. Claro que, de esta manera, nos quedaremos sin esa especie de canicas de diferentes colores que dejan caer los enemigos al morir, y que nos proporcionarán cosas tan importantes como vida o dinero para comprar objetos.

UNA VEZ METIDOS DE LLENO EN LAS BATALLAS, PODREMOS MOVERNOS LIBREMENTE POR EL ESCENARIO Y LANZAR LOS ATAQUES FÍSICOS SIMPLEMENTE PULSANDO EL BOTÓN DE ACCIÓN. PARA EL RESTO DE ACCIONES (MAGIA, USAR OBJETOS...) NECESITAREMOS UTILIZAR EL MANDO ANALÓGICO DERECHO

Una vez metidos de lleno en las batallas, podremos movernos libremente por el escenario y lanzar los ataques físicos simplemente pulsando el botón de acción. Para el resto de acciones (magia, usar objetos...) necesitaremos utilizar el









UN MENÚ MUY ACTIVO

El menú que encontramos en la parte inferior izquierda de la pantalla nos va a servir tanto para un roto como para un descosido. Aunque algunas de las opciones (como atacar o utilizar objetos) estarán disponibles en todo momento, según la situación en la que nos encontremos irán apareciendo nuevas posibilidades que podremos escoger gracias al mando analógico derecho. Así, por ejemplo, si podemos mover una caja aparecerá la correspondiente opción en el menú, y lo mismo sucede con las puertas a las que podemos acceder.





LUCHANDO CODO CON PATA

Quien nos iba a decir que un día podríamos luchar al lado de Donald y Goofy. La verdad es que, al contrario de lo que pueda parecer, ambos son bastantes poderosos y nos resultarán de gran ayuda. Mientras que Donald es básicamente un mago que lanza terribles hechizos y que también puede sanarnos, las habilidades de Goofy (con su inseparable escudo marca Mickey) están más encaradas al com bate físico.



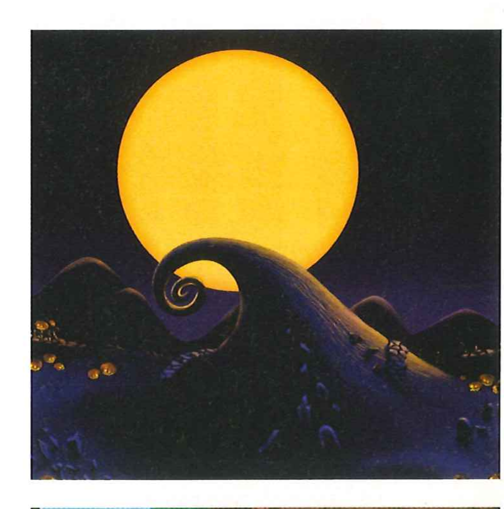
mando analógico derecho para ir destacando la opción que queramos en el menú correspondiente. Por supuesto, al ir derrotando enemigos iremos subiendo de experiencia y haciéndonos más poderosos.

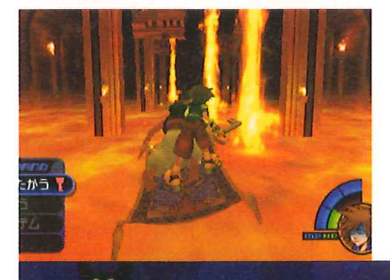
LOS PERSONAJES QUE LOS PROTAGONISTAS IRÁN ENCONTRANDO POR EL MUNDO DE *KINGDOM HEARTS* SON DE SOBRAS CONOCIDOS, Y ENTRE ELLOS ENCONTRAREMOS PERSONAJES DE LA FACTORÍA DISNEY Y TAMBIÉN A VARIOS PROTAGONISTAS DE LOS *FF* DE SQUARE

¡MAMÁ, DONALD HABLA RARO!

Pero si hay algo que nos ha llamado la atención de esta versión japonesa es la posibilidad de escuchar a Donald y compañía ¡hablando japonés! Resulta toda una experiencia escuchar al pato más famoso de todos los tiempos (con permiso del Pato Lucas, claro) en la lengua nipona, pero hay que reconocer que en el fondo la voz es muy similar a la que estamos acostumbrados a escuchar en castellano. Y esperemos que, cuando *Kingdom Hearts* llegue a nuestro país, Square Europa haga un esfuerzo para doblarlo a nuestro idioma, porque sería una pena que, como ha pasado con *Final Fantasy X*, nos tuviéramos que conformar con unos simples subtítulos (dejando aparte que una parte importante de su público potencial, los más pequeños de la casa, lo entenderían tanto como un discurso de Fraga con la boca llena de magdalenas).

Si se cuidan todos estos detalles y la conversión PAL está a la altura de las circunstancias, sin duda estaremos ante un juego a tener en cuenta. Square ha sabido aprovechar de una manera inteligente el tirón de unos personajes de sobras conocidos por todos y lo mejor es que ha conseguido integrarlos en una gran aventura apta para todos los públicos.



















TIMESPLITTERS 2

VUELVEN LOS MARCIANOS TEMPORALES

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **KUJU**
EDITOR **MIDWAY**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
LANZAMIENTO **SEPTIEMBRE**

El *TimeSplitters* original fue el primer *shooter* en primera persona aparecido para PS2 allá por el año 2000, además de uno de los primeros lanzamientos de cierto peso para la bestia negra de Sony. En su momento sorprendió por su más que notable nivel técnico (claro que juegos como *MGS2*, *Devil May Cry* o *FF X* lo dejan a la altura de la moral de esta Redacción los lunes a primera hora de la mañana) y, sobre todo, por su divertido argumento. Y es que, aunque hoy en día parezca mentira, no sólo no está prohibido que los shoot'em-ups subjetivos tengan argumento, sino que (aunque algunos desarrolladores no se lo crean) hasta le da más interés a la cosa.

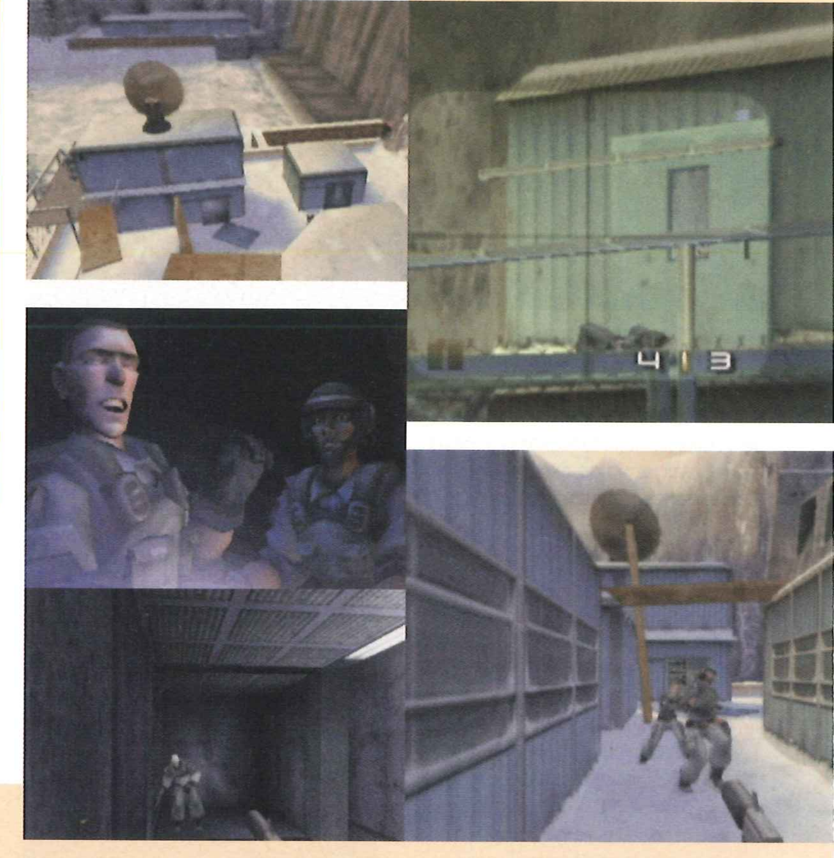
Dicha historia nos presentaba a una serie de héroes de diversas épocas históricas, cuyo único elemento en común era ser más extravagantes que un libro de Shakespeare en la maleta de Miss España, sin contar con que tenían que luchar contra unos seres interestelares que se desplazaban por el tiempo con la intención de esclavizar a los humanos.

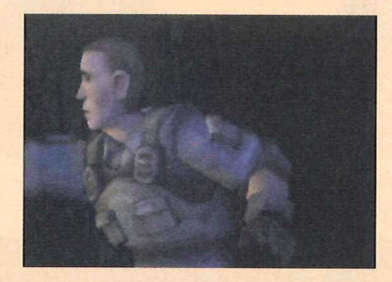
LO QUE MÁS LLAMARÁ LA ATENCIÓN DE LOS QUE YA JUGARON A *TIMESPLITTERS* ES LA NUEVA IA DE LOS ENEMIGOS, CON INICIATIVA SUFICIENTE COMO PARA INTENTAR ESQUIVAR NUESTROS ATAQUES

Los chicos de Free Radical Design están desarrollando la segunda parte de aquel título, que promete lleva la fórmula mucho, pero que mucho más allá. Y es que ya se ha distribuido una demo de lo que será *TimeSplitters 2*, y la verdad es que promete muchísimo.

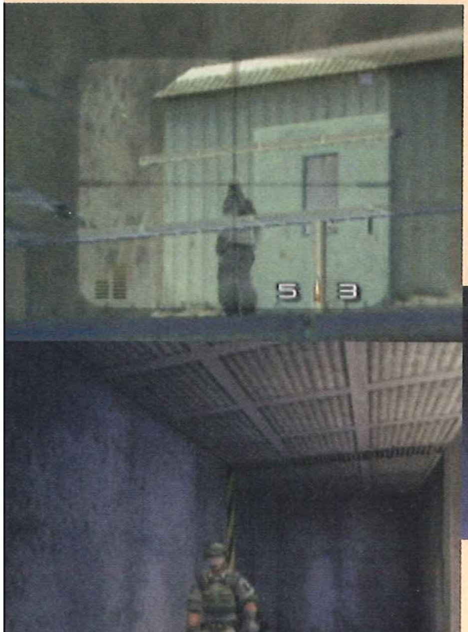
LAVADO DE PÍXELES

Lo primero que sorprende de este nuevo *shooter* es su parte técnica, a años luz de lo visto en la primera parte. El modelado de los personajes, así como sus animaciones, son muy superiores a los de su precuela (Nota









MI NOMBRE ES *SPLITTERS*... *TIMESPLITTERS*

El equipo de desarrolladores que se encargó de traer a nuestra PS2 a los marcianos temporales ya había dado muestras de su talento para el *shooter* programando uno de los mejores juegos aparecidos sobre el agente secreto más famoso de todos los tiempos (hablamos de James Bond, no de Snake... ¡a ver si vuestra madre va a tener razón con eso de que jugáis demasiado a la consola!). El susodicho juego fue *Goldeneye*, basado en la película del mismo título. Apareció en los inicios de la casi fallecida Nintendo 64, y pese a ciertos problemas de solidez gráfica se convirtió en uno de los *shooters* mejor valorados de la plataforma.

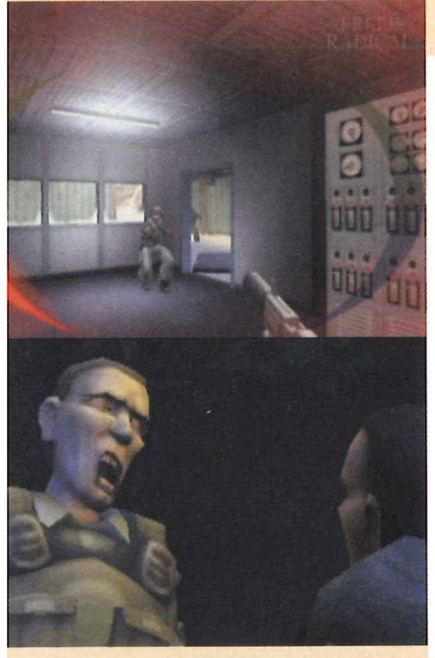


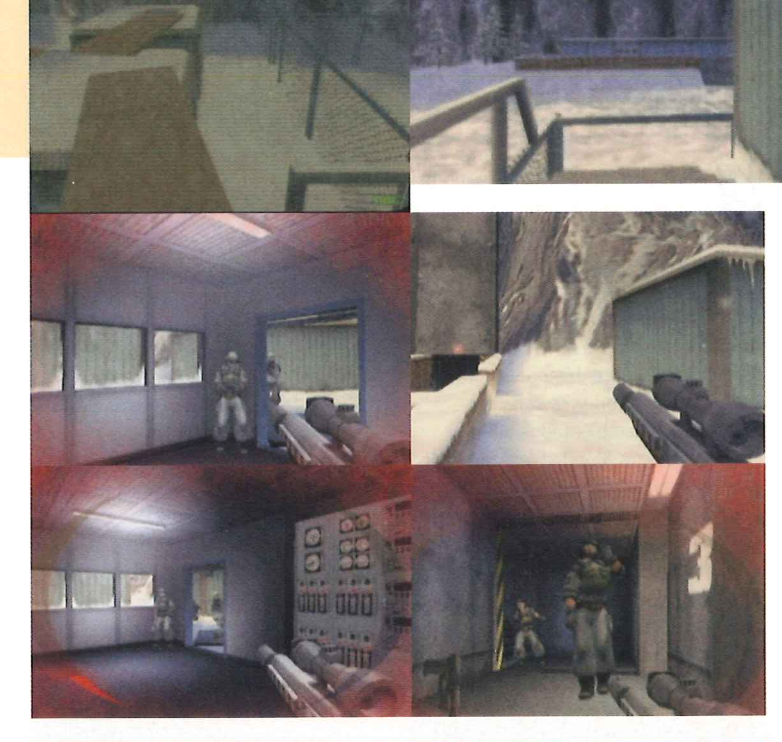
de Dirección: Hasta que se estrenó *El ataque de los clones* nuestros redactores ni sabían lo que era una precuela), aunque no han perdido ese aspecto caricaturesco que dota al juego de un sentido del humor que le diferencia de cualquier otro shoot'em-up. Pero no sólo el aspecto gráfico está mucho más cuidado, sino que la detección de impactos también ha mejorado visiblemente, ya que ahora nuestros enemigos 'mueren' de una forma mucho más realista, según les hayamos disparado en la cabeza, el tronco o una extremidad.

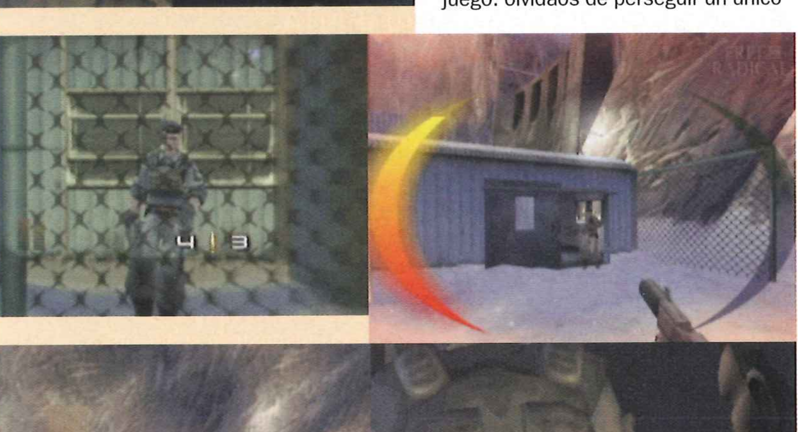
Pero lo que más llamará la atención de los que ya jugaron a *TimeSplitters* es la nueva IA de los enemigos, que ahora tienen iniciativa suficiente como para intentar esquivar nuestros ataques (por ejemplo, rodando por el suelo). Y es que su mecánica ya no se basa en disparar a todo lo que respire... bueno, y a lo que no respire y lleve armas, sino que este *TimeSplitters 2* va a contar con un sistema de juego mucho más profundo y sorprendente.

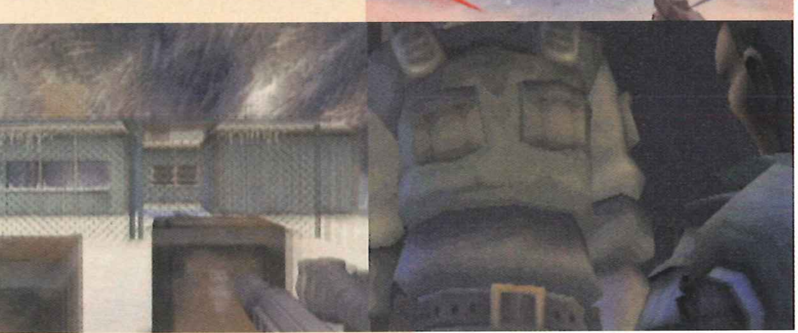
Valga como ejemplo el nivel que se ha incluido en la demo, desarrollado en una base militar en las blancas estepas siberianas. Para introducirnos en las instalaciones deberemos eliminar las cámaras de vigilancia antes de intentar avanzar, porque si los dichosos aparatitos nos descubren enseguida nos veremos rodeados de enemigos (¿somos los únicos a los que esto les recuerda a cierto juego de infiltración protagonizado por un fumador tan empedernido como nuestro Snatcher?). Lo mismo sucederá con todas y cada una de las misiones del juego: olvidados de perseguir un único objetivo en un nivel infestado de enemigos, porque *TimeSplitters 2* incluirá múltiples objetivos a realizar en cada una de las misiones y, lo que es más importante, diferentes formas de realizarlos. Confiemos en que los chicos de Free Radical Design hayan mantenido el mismo grado de calidad en las demás fases, porque si el resto del juego conserva el nivel técnico y la profundidad de lo que hemos visto hasta ahora, vamos a estar ante uno de los *shooters* subjetivos más importantes para el catálogo de la PS2.

TIMESPLITTERS 2 INCLUIRÁ MÚLTIPLES OBJETIVOS A REALIZAR EN CADA UNA DE LAS MISIONES Y, LO QUE ES MÁS IMPORTANTE, DIFERENTES FORMAS DE REALIZARLOS









UNOS VILLANOS CON MUY POCA SANGRE

En el primer *TimeSplitters* los momentos de máxima tensión sucedían cuando los 'marcianos' del título hacían de las suyas y las fases se llenaban de zombies descerebrados que aparecían de la nada para atacarnos (la adicción al J&B que sufre nuestro pobre redactor Kain viene de los nervios sufridos por dichas escenas). De momento no ha trascendido si los zombies formarán parte del elenco de enemigos de *TimeSplitters 2*, pero a juzgar por lo visto en las escenas de vídeo de la demo es más probable que esos sustos se repitan.



MEDAL OF HONOR EN LA LÍNEA DE FUEGO

SALVAR AL SOLDADO SCHINDLER

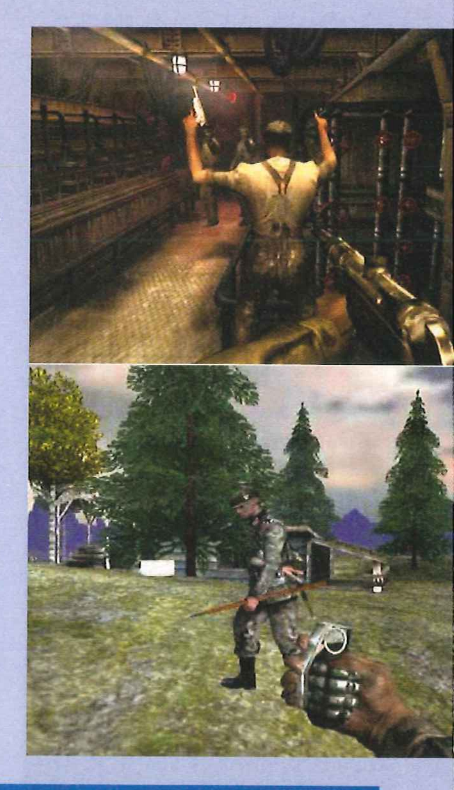
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **DREAMWORKS INTERACTIVE**
EDITOR **EA**
DISTRIBUIDOR **EA**
LANZAMIENTO **¡YA!**

Parece que, poco a poco, la moda de los *shooters* en primera persona con menos argumento que un anuncio de compresas va remitiendo en favor de títulos con una trama más o menos elaborada. Aun así, hay ejemplos del género que nunca han renunciado a contar historias, como la saga *Medal of Honor*, la serie de shoot'em-ups ambientados en la Segunda Guerra Mundial realizada por la división interactiva de Dreamworks. Después de dos exitosas apariciones en PS One (*MOH* y *MOH: Underground*) y de un fugaz escape a PC (*MOH: Allied Assault*), ahora le toca por fin el turno a la bestia negra de Sony.

Como es habitual en la serie, los acontecimientos que ocurren en *Medal of Honor: En la Línea de Fuego* están basados en hechos históricos reales. Así que el teniente Jimmy Patterson, el héroe de este capítulo, deberá sobrevivir a terribles pruebas como el Desembarco de Normandía, la operación 'Market Garden' o la retransmisión en directo del último concierto de *Operación Triunfo*, a través de 20 misiones que pueden cambiar el curso de la guerra. Para ello contaremos con un completo arsenal de armas reales, cuyo aspecto y funcionamiento ha sido asesorado por el capitán Dale Dye, un experto del tema que ya ha participado en películas de Hollywood y en los tres anteriores *MOH*.

QUIZÁ LO MÁS SORPRENDENTE DE ESTE *MOH: EN LA LÍNEA DE FUEGO* SON SUS ESCENARIOS, QUE TIENEN UN GRAN TAMAÑO PESE A USAR UN SOLO TIEMPO DE CARGA (UN PELÍN LARGO, ESO SÍ)

Pero quizá lo más sorprendente de este *MOH: En la Línea de Fuego* son sus escenarios que, aunque tienen más niebla en los fondos que el ascensor de la Redacción cuando sube Snatcher, cuentan con un gran tamaño pese a usar un solo tiempo de carga (un pelín largo, eso sí). Si sus programadores corrigen algunos defectos como ciertas ralentizaciones o el clipping desaforado que hay en los decorados (sobre la desaparición fantasmal estilo Obi-Wan Kenobi de los soldados caídos mejor corramos un tupido velo), podemos encontrarnos ante uno de los juegos más atractivos para este verano.









VAMOS A LA PLAYA, CALIENTA EL NAPALM

Los chicos de Electronic Arts han hecho coincidir el lanzamiento de *Medal of Honor: En la Línea de Fuego* con el aniversario del día D, más conocido como el Desembarco de Normandía. Quizá lo recordaréis como "aquella escena tan bestia con la que empezaba *Salvar al soldado Ryan*", y fue una operación bélica que consistió en la entrada de tropas aliadas en territorio normando en la noche del 5 al 6 de junio, a través de varias playas. La operación funcionó bien excepto en la costa de Omaha, donde el contingente norteamericano se encontró con una trampa en la que murieron tres mil soldados hasta que la artillería naval destruyó las armas nazis disparando sobre sus propias tropas.





V-RALLY 3

SE ACERCA LA BATALLA DE LOS *RALLIES*

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **EDEN STUDIOS**
EDITOR **INFOGRAMES**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**
LANZAMIENTO **¡YA!**

Después de meses y meses inundados por juegos de *rallies* que no pasaban del simple notable, está a punto de aparecer un firme aspirante a obtener el título que desde hace ya muchos meses ostenta *World Rally Championship*. No, no estamos hablando de *Colin McRae 3* (otro juego anhelado, pero que no se publicará hasta septiembre), sino de *V-Rally 3* de Eden Studios, un juego que a buen seguro le dará mucha caña a la secuela de Codemasters.

La verdad es que, por lo visto hasta ahora, *V-Rally 3* no tiene nada que envidiar a grandes del género como *GT 3 A-Spec*. A nivel visual, tiene un aspecto sublime en todas sus facetas: en primer lugar, los vehículos cuentan con un excelente modelado (no es de extrañar, ya que los desarrolladores aseguran que todos los vehículos oscilan entre los 13.000 y los 15.000 polígonos) y, además, sus preciosas carrocerías se manchan, se deforman y se arañan cuando pasan 'demasiado cerca' de los obstáculos (como nuestro redactor Kain, que cuando pasa 'demasiado cerca' de un objeto susceptible de caída acaba manchándose, deformándose o arañándose). También están muy cuidadas las carreteras, ya que los efectos de partículas, polvo, nieve o lluvia de las diferentes pistas son de lo mejorcito que se ha visto en la bestia negra de Sony, a lo que hay que añadir que las diferencias de pilotaje entre las diferentes superficies se han cuidado con todo detalle.

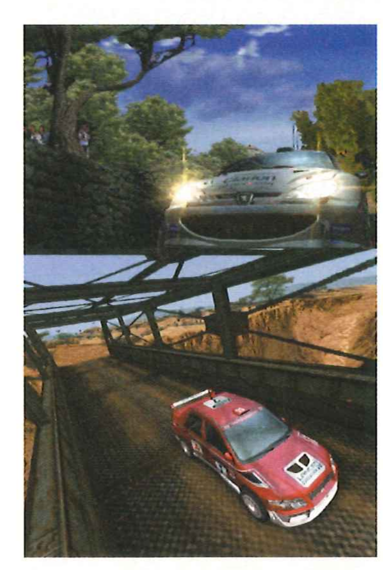
LOS EFECTOS DE PARTÍCULAS, POLVO, NIEVE O LLUVIA DE LAS DIFERENTES PISTAS SON DE LO MEJORCITO QUE SE HA VISTO EN LA BESTIA NEGRA DE SONY

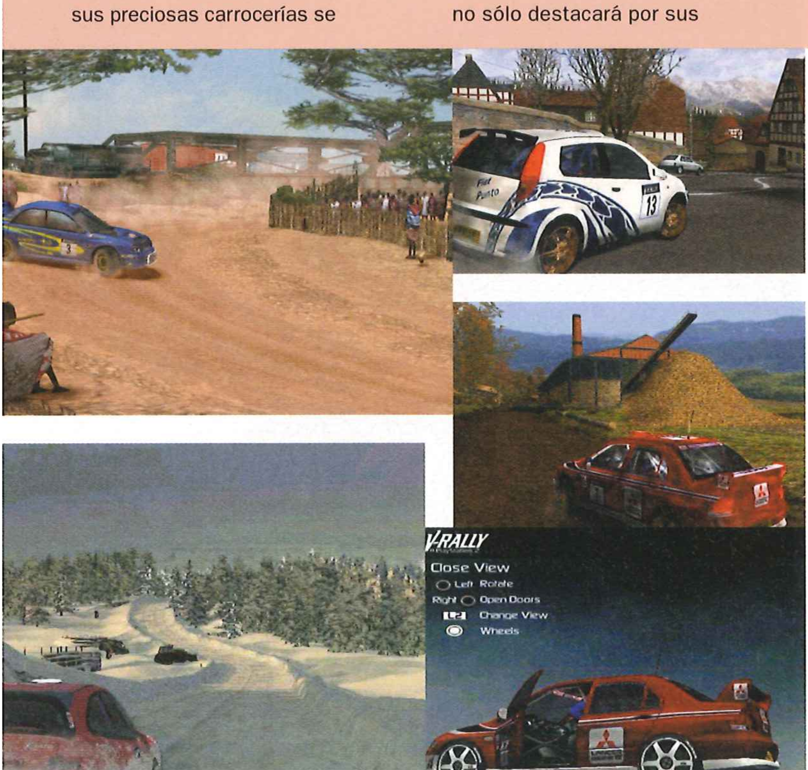
Pero la creación de Eden Studios no sólo destacará por sus excelencias técnicas. Sin ir más lejos, a nivel jugable incluirá un modo que nos permitirá crear un piloto anónimo y, a base de conseguirle carreras y mejores coches, hacerlo subir de nivel hasta convertirlo en un auténtico campeón (como los Pokémon, pero con coches en vez de con peluches amarillos).

Quedan pocos días para echarle el guante a este nuevo capítulo de la mítica saga rallística, que suplirá su falta de licencia oficial con una jugabilidad a prueba de bombas. Después del verano, cuando se publique *Colin McRae 3*, habrá una cruenta disputa para saber quién es el rey de los *rallies* en PS2.









COCHES NUNCA VISTOS

Una de las novedades que incluirá este *V-Rally 3* es el sistema Close View, que revolucionará a partir de ahora las pantallas de selección de coches. Este sistema permite observar los 15.000 polígonos que forman cada uno de los vehículos desde todos los ángulos. Pero lo realmente sorprendente es que permite abrir todas las puertas del coche para observar elementos interiores como el salpicadero, el maletero, las cintas de Estopa que hay guardadas en la guantera o incluso el motor, que ha sido reproducido hasta el más mínimo detalle.





FIRE BLADE

CON DIEZ CAÑONES POR ASPA

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **KUJU**
EDITOR **MIDWAY**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
LANZAMIENTO **SEPTIEMBRE**

En los inicios de la PS One, los juegos de acción con helicópteros se convirtieron en uno de los géneros consoleros más explotados (aunque no tanto como los juegos de tenis en la actualidad, que el mes pasado por poco sepultan a nuestro pobre redactor jefe T-Virus). Sin embargo, al llegar la PS2 estos juegos remitieron hasta el punto de existir ejemplos escasos, además de una calidad más bien dudosa.

Han tenido que ser los chicos de Kuju Entertainment los que se pusieran el mono de trabajo para poner fin a esta sequía con *Fire Blade*, un título que promete satisfacer las ansias destructivas de los usuarios más guerrilleros. El juego nos permitirá pilotar dos vehículos diferentes (excepto por eso de que los dos tienen hélices y rotores… y son helicópteros, vamos), uno de transporte para las misiones de carga y rescate, y el poderoso modelo 'Vendetta' para misiones, digamos no tan humanitarias.

Sus 18 misiones nos llevarán, como a Willy Fogg, de uno a otro confín del globo terráqueo, aunque incidiremos en zonas desérticas o arrasadas por conflictos como el Círculo Polar Ártico, Oriente Medio o el plató de *Crónicas marcianas*. Además, las diferentes armas y dispositivos con que contaremos supondrán una notable diferencia con respecto a otros juegos similares, ya que además de las inevitables ametralladoras y misiles encontraremos juguetitos mucho más sotisficados como un sistema 'Stealth' que oculta el helicóptero (como el camuflaje óptico de *MGS* o las escaqueadas de Kain cada vez que tiene que pagar los cubatas) o un modo 'Infrarrojos' que nos permite aniquilar enemigos en total oscuridad de forma fácil.

LAS DIFERENTES ARMAS Y DISPOSITIVOS CON QUE CONTAREMOS SUPONDRÁN UNA NOTABLE DIFERENCIA CON RESPECTO A OTROS JUEGOS SIMILARES

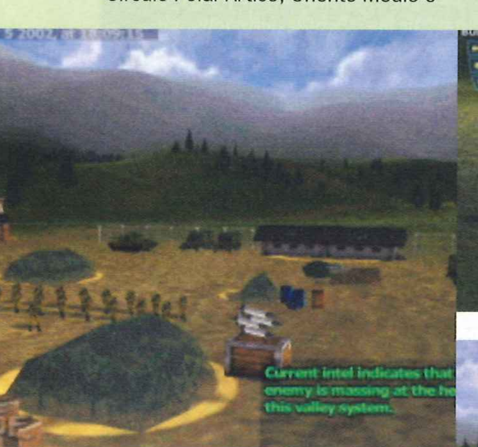
Lo que queda por ver es si todos estos *gadgets* tendrán una utilidad real a la hora de jugar o acabaremos dinamitando cosas sin volver a acordarnos de "aquel botón tan bonito que volvía invisible nuestro helicóptero". La respuest,a a partir del 15 de septiembre, fecha prevista para la publicación de *Fire Blade* en nuestro país.

HELICÓPTEROS DEL SIGLO PASADO

En la historia de los videojuegos, los arcades de helicópteros han existido prácticamente desde el principio: ahí están *Blue Thunder*, basado en la famosa serie de televisión, o aquella memorable segunda fase del glorioso y muy cañí *Army Moves*. Pero los juegos que revolucionaron el género no llegarían hasta unos cuantos años después. El primero fue *Thunder Blade*, una impresionante *coin-op* de Sega (¡cuántas pagas semanales perdimos en aquella cabina de helicóptero que ocupaba medio salón recreativo!) que además fue uno de los juegos pioneros en eso de simular tridimensionalidad. El segundo gran impulsor fue *Desert Strike*, que ya utilizaba la estructura dividida en misiones que han adoptado la mayoría de simuladores de vuelto aparecidos a partir de entonces.











ROLAND GARROS 2002

NADA NUEVO SOBRE LA TIERRA BATIDA

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **CARAPACE**
EDITOR **CRYO**
DISTRIBUIDOR **CRYO**
LANZAMIENTO **¡YA!**

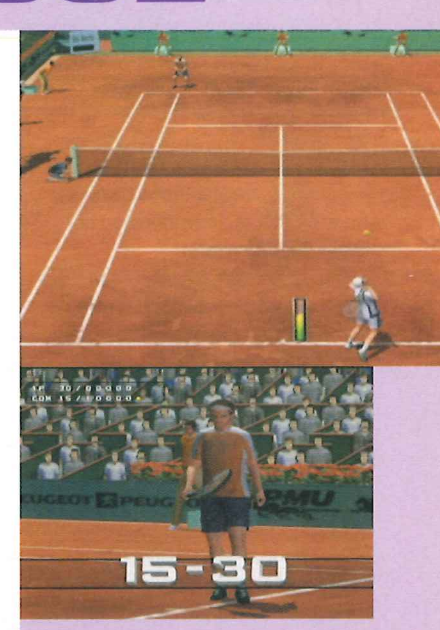
Parece que los desarrolladores se han puesto de acuerdo para crear simuladores de tenis, un subgénero relativamente poco explotado hasta que los ecos en forma de montañas de dinero de *Virtua Tennis* han llegado hasta los oídos de muchos directivos. *Roland Garros 2002* es un nuevo eslabón en la familia tenística que se inspira directamente en la mecánica del juego de Sega (y van...), sabedor de que una buena imitación *karaokiana* puede ser sinónimo de éxito... y si no, que nos lo digan a los españoles, vista la locura despertada por *Operación Triunfo*.

Y en eso están los chicos de Carapace. La versión preliminar que hemos recibido es apañadita, con un apartado técnico correcto aunque mejorable, sobre todo en lo referido en los modelados de los tenistas, más bien faltos de polígonos y con unas junturas más evidentes que las de C3PO. El control es bastante bueno (no así los movimientos de los tenistas) y sorprende para bien el ágil transcurso de los partidos. Sin embargo, quedan algunos detalles por pulir, como el saque algo ortopédico que ejecutan los jugadores, la IA de nuestro compañero de dobles (que se mueve tan poco que sospechamos que está disecado), unos golpes tan similares entre ellos como las propias superficies, los golpeos de la pelota sin raqueta y la imposibilidad de devolver una bola cuando va a los pies de nuestro deportista.

> *ROLAND GARROS 2002* PUEDE PRESUMIR DE TENER MUCHOS MODOS DE JUEGO, YA QUE INCLUYE APARTADOS COMO DESAFÍO, CARRERA, ARCADE, COMPETICIÓN Y ENTRENAMIENTO

No obstante, *Roland Garros 2002* puede presumir de tener muchos modos de juego, ya que incluye apartados como Desafío, Carrera, Arcade, Competición y Entrenamiento, contando además con la licencia oficial del torneo que le da nombre y los derechos de imagen de diez tenistas de élite entre los que se encuentran Kuerten, Grosjean, Henman o el español Robredo, por la parte masculina, y Dementieva o Rubin, en lo que a féminas se refiere.

En pocas palabras, que si sus programadores saben arreglar sus defectillos podremos disfrutar de un juego de tenis que, si bien no llega al nivel de *Virtua Tennis*, puede suponer una agradable sorpresa para los aficionados a la raqueta.



EL TELÓN DE LADRILLOS

La opción de entrenamiento presenta una modalidad que no sabemos si es surrealista o abiertamente inútil, que consiste en golpear la bola hasta la extenuación contra una pared de ladrillos situada enmedio de una pista de tenis que podría haber firmado el mismísimo David Bustamante en sus tiempos de estudiante de *harvardñilería*. Además, se trata de un muro algo especial, puesto que no atiende a las leyes de la física y devuelve las pelotas que recibe siempre en perfecta línea recta, sin miramientos de ningún tipo. ¿Quizá se rebela ante el poco ingenio de su creador? Busta, no nos llores pero ¿tienes algo que ver con esto?



RACE OF CHAMPIONS

RALLIES PARA TODOS LOS GUSTOS

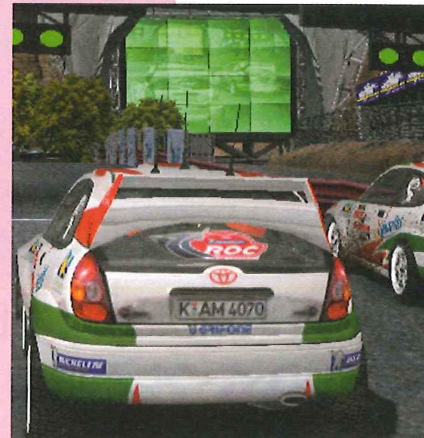
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **CLIMAX**
EDITOR **ACTIVISION**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **POR DETERMINAR**

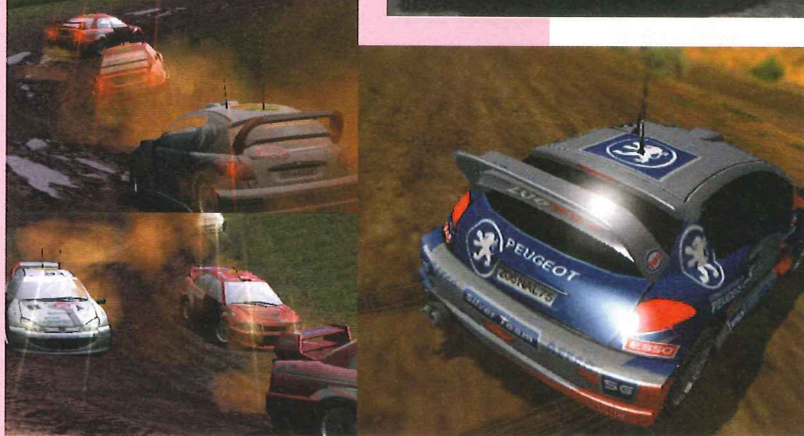
Los aficionados a los coches virtuales no pueden quejarse, ya que estamos ante uno de los periodos más prolíficos de la historia de PS2 en lo que a juegos automovilísticos se refiere. Y es que no hay mes en que no aparezcan un par de títulos de *rallies*, y eso que los grandes exponentes del género, *V-Rally 3* y *Colin McRae 3*, todavía están por llegar por estos lares.

Ante tamaña avalancha de títulos, es toda una alegría que la gente de Climax esté desarrollando un juego que, por su dinámica, se separa bastante del resto de exponentes del género. *Race of Champions* se basa en las carreras de exhibición que los grandes campeones del mundo de *rally* acostumbran a dar una vez acabada la temporada para entretener a los aburridos fans (y de paso embolsarse algún milloncejo extra, para qué nos vamos a engañar), en las que los pilotos se enfrentan uno contra uno en pistas cerradas, en una serie de eliminatorias hasta llegar a una final (como si de la Copa del Mundo se tratara, pero con coches en vez de futbolistas y sin una selección española que la palme en su mejor partido). Así que no lucharemos contra el crono, sino contra un oponente que circula por una pista paralela a la nuestra. De todos modos, para evitar que los jugones más acostumbrados a emular a Carlos Sainz (nos referimos a sus victorias, no a cuando el coche no le arranca) no se sientan decepcionados, se incluirán otros modos de juego entre los que estará el clásico sistema de tramo del Campeonato del Mundo de *Rallies*.

ES TODA UNA ALEGRÍA QUE LA GENTE DE CLIMAX ESTÉ DESARROLLANDO UN JUEGO QUE, POR SU DINÁMICA, SE SEPARA BASTANTE DEL RESTO DE EXPONENTES DEL GÉNERO

Pero *Race of Champions* también destacará por tener un desarrollo mucho más arcade de lo acostumbrado, donde la espectacularidad de los saltos y los accidentes que suframos tendrán tanta importancia como la velocidad en el resultado final. Esperemos que la parte técnica mantenga el nivel de la beta que nos ha llegado (los desarrolladores afirman que cada coche está formado por 17.000 polígonos), porque podríamos estar ante un juego que hiciera sombra a los monstruos del género.









¡ANDA, LOS COCHES SON DE VERDAD!

La versión definitiva de *Race of Champions* permitirá elegir entre más de 20 coches de marcas tan conocidas como Peugeot, Ford, Saab o Toyota, pero lo que más destaca es que estos vehículos, cuando sufren un encontronazo... ¡se rompen! Está bien eso de que haya un poco de realismo, después de tanto juego en que los automóviles parecen sacados de *El coche fantástico*, ya que dan veinte vueltas de campana y ni sufren una rascada ni pierden un ápice de su brillo. Y es que ver cómo los coches pierden las puertas, el capó y los cristales al chocar es todo un espectáculo muy de agradecer.



PLANETSTATION Y KONAMI SORTEAMOS

10 SILENCIOSOS METAL GEAR SOLID 2

SORTEAMOS 10 JUEGOS *METAL GEAR SOLID 2* CON SUS CORRESPONDIENTES DVD'S EXTRAS ENTRE LOS QUE CONTESTEN CORRECTAMENTE A LA SIGUIENTE PREGUNTA:

¿CÓMO SE LLAMA EL HERMANO MAYOR DE SOLID SNAKE QUE HACE SU APARICIÓN ESTELAR EN ESTE JUEGO?

A **ROBUSTIANO SNAKE** B **SOLIDUS SNAKE** C **JOSHUA SNAKE** D **FLORENTINO SNAKE**

¿CÓMO SE LLAMA EL HERMANO MAYOR DE SOLID SNAKE QUE HACE SU APARICIÓN ESTELAR EN ESTE JUEGO?

A **ROBUSTIANO SNAKE** B **SOLIDUS SNAKE** C **JOSHUA SNAKE** D **FLORENTINO SNAKE**

NOMBRE ____________ FECHA DE NACIMIENTO ____________

DIRECCIÓN ____________ LOCALIDAD ____________

TELÉFONO ____________ C.P. ____________

BASES DEL CONCURSO

Aceptar las bases del concurso.

No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.

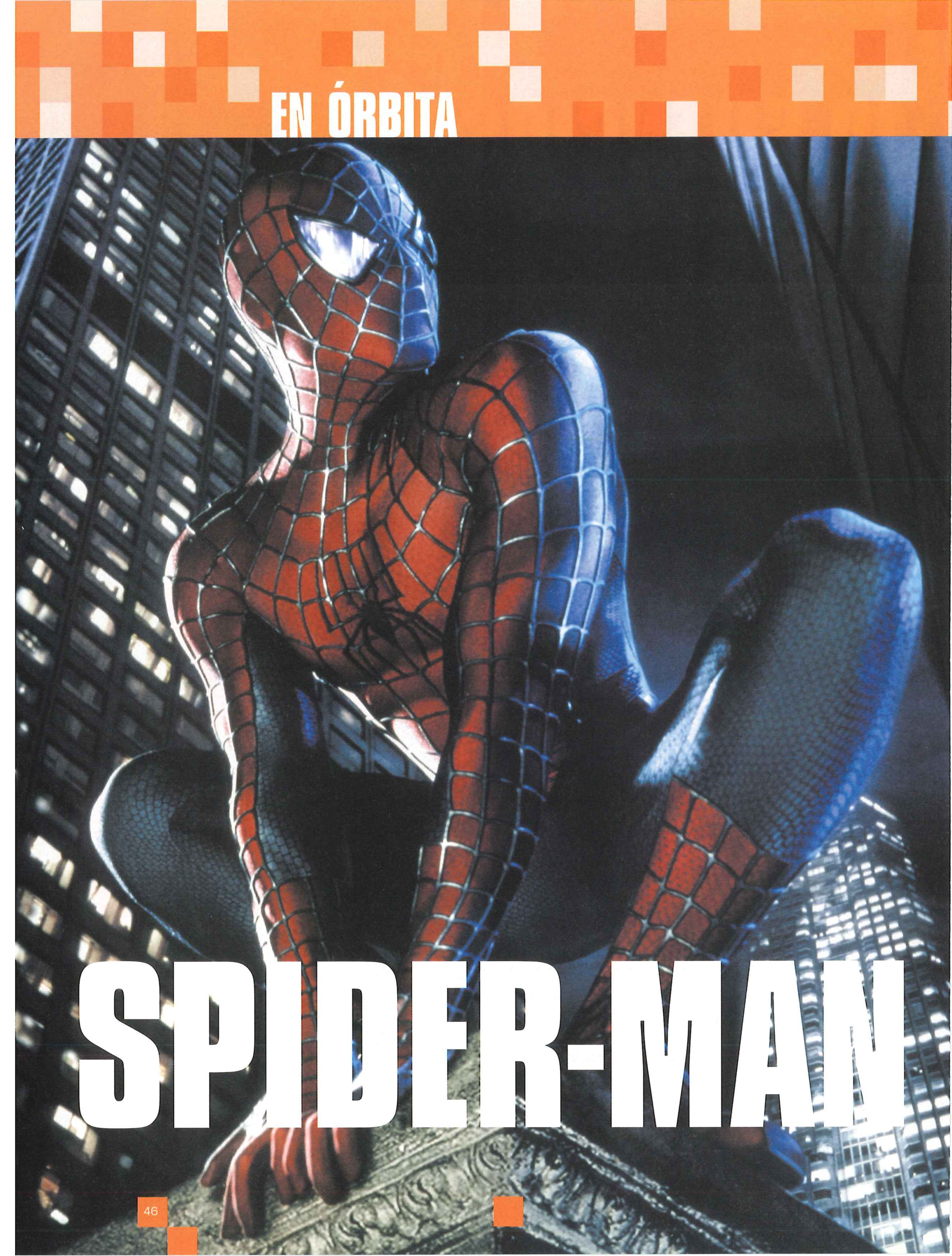
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.

El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 6 de agosto de 2.002 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 46 de *PlanetStation*.

RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO METAL GEAR SOLID 2 (PLANET 44) PlanetStation Editorial Aurum Rda. Sant Pere 38, 08010 BARCELONA





SPIDER-MAN

¡CUIDADO, QUE ARAÑA!

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **AVENTURA**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **TREYARCH**
EDITOR **ACTIVISION**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **65,95 EUROS**

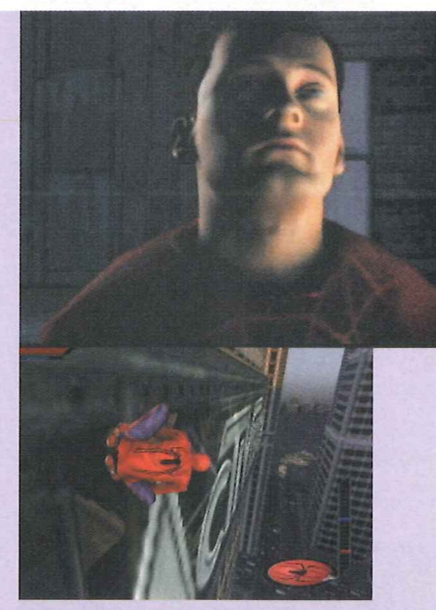
Hace tiempo que las películas dejaron de obtener su mayor margen de beneficios de las entradas de cine o los derechos de vídeo, y ahora se apoyan en su capacidad para convencernos de la necesidad de poseer algún artículo de entre la avalancha de *merchandising* con que nos inundan (nuestro director Snatcher aún guarda como oro en paño su pijama de *Spice Girls: The Movie*). Y, sin lugar a dudas, uno de los 'productos derivados' que más dinero da son los correspondientes videojuegos, casi siempre menos memorables que un combate de Mike Tyson y el feo de los Hermanos Calatrava.

Por fortuna esta regla casi inamovible no se cumple con *Spider-Man*, quizá porque además de ser una adaptación de la película homónima (que quiere decir con el mismo título, no que nadie sepa quién la ha hecho como afirma nuestro redactor jefe T-Virus) es el salto a las plataformas de nueva generación de la serie de títulos arácnidos que inició Neversoft en PS One hace un par de añitos. Lamentablemente, los creadores de *Tony Hawk's Pro Skater* han estado demasiado ocupados poniendo a punto la cuarta parte de su saga 'monopatinesca' como para desarrollar este título... así que lo han dejado en manos de Treyarch, programadores de las versiones para Dreamcast y X-Box de las piruetas de 'Antonio Halcón'. Quizá esa sea la razón de que los resultados, aunque sean más que correctos, no acaben de llegar a la brillantez.

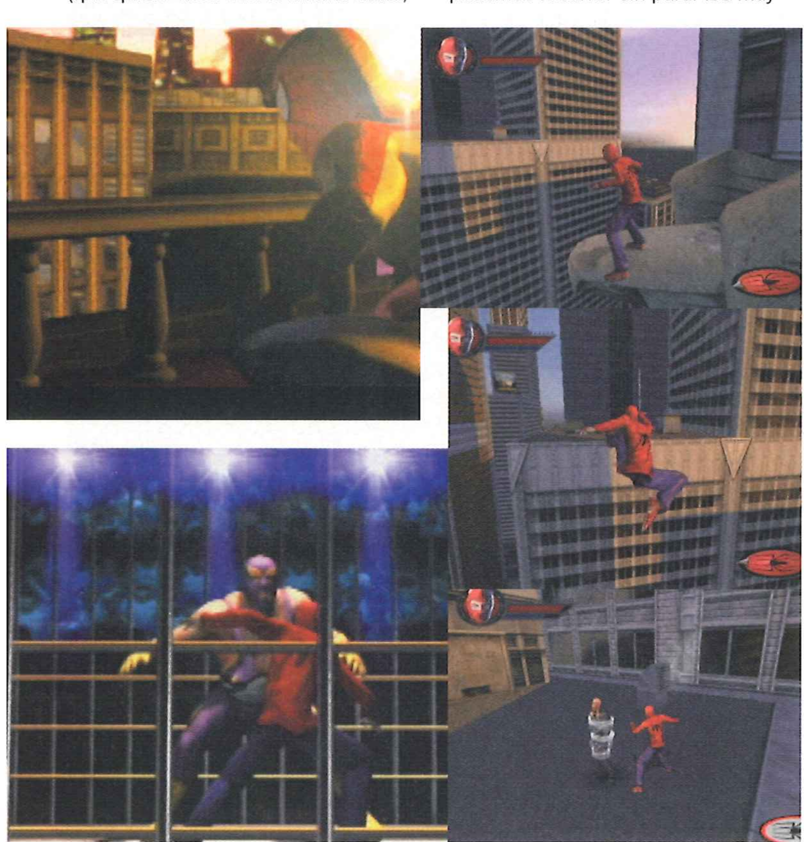
SPIDEY ES MUCHO SPIDEY

Probablemente lo mejor de este *Spider-Man* de 128 bits es la poderosa sensación que transmite de estar realmente inmersos en el mundo del trepamuros. En este sentido hay que alabar el gran trabajo de sus desarrolladores ampliando las ya notables capacidades del Spidey de PS One, permitiéndonos sin ir más lejos un control casi completo de los balanceos en red, gracias al cual podemos recorrer sin parar los muy sólidos decorados que representan los rascacielos de Manhattan (que parecen haber sido comprados en masa por Activision y Treyarch, vista la abundancia de carteles con sus respectivos nombres). También se ha mejorado la movilidad del héroe arácnido, que ha ganado en agilidad y en recursos de combate, pudiendo aprender nuevos combos (hasta un total de treinta) cogiendo unos ítems en forma de araña dorada, haciendo mucho más divertidos los combates contra nuestros enemigos.

SU JUGABILIDAD SERÍA BESTIAL SINO FUERA PORQUE ES MÁS SENCILLO EXPRIMIR ZUMO DE LIMÓN DE UN TROZO DE GRANITO QUE SUPERAR ALGUNOS COMBATES CONTRA CIERTOS SUPERVILLANOS



Asimismo es de agradecer que los programadores no hayan querido centrarse solamente en el argumento de la película y hayan añadido también algunas historias paralelas protagonizadas por villanos clásicos de Spidey tan entrañables como el



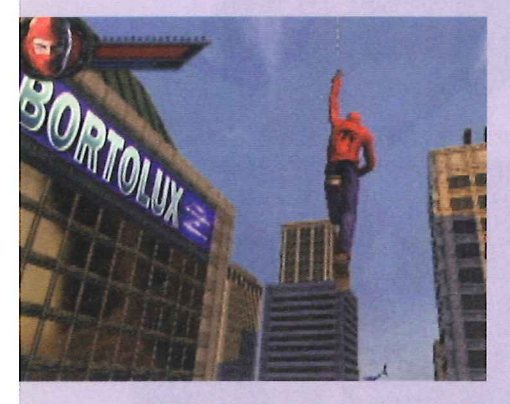


EL COMIENZO DE TODO

Como los jefazos de Marvel no se fiaban mucho del éxito del nuevo personaje que habían creado el guionista Stan Lee y el dibujante Steve Ditko, decidieron darle una oportunidad bastante dudosa allá por 1962, haciéndolo aparecer por primera vez en el último número de una revista a punto de cerrar, *Amazing Fantasy*. Era el número 15, y el personaje, claro, Spider-Man. El éxito fue tal que Marvel enseguida le dio su propia serie, realizada por Lee y Ditko, y poco después se convirtió en el buque insignia de la casa. Y lo que es más, con el hombre araña los superhéroes adolescentes dejaron de ser meros comparsas de los protagonistas adultos, pudiendo encabezar unas historias mucho más cercanas al público joven.







ES UNA LÁSTIMA QUE MUY A MENUDO PERDAMOS LA PERSPECTIVA EN MITAD DE UN COMBATE, DEJÁNDONOS A MERCED DEL VILLANO EN CUESTIÓN

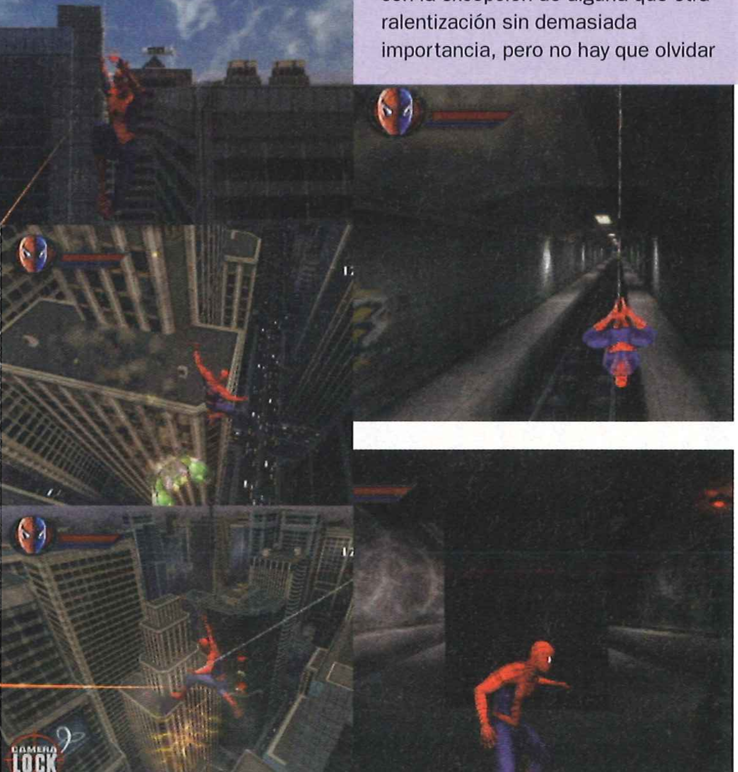


Conmocionador, el Buitre o el Escorpión. Pero el malo maloso central, por aquello de que es el malvado oficial del filme, es el Duende Verde, que además de ser más verde y metálico que nunca (sólo le falta un punto rojo en el cogote para parecer una lata de Seven Up) es el que protagoniza las batallas cruciales del juego, que también son las más espectaculares y visualmente atractivas. Ahí radica uno de los principales defectos de este *Spider-Man de Treyarch*: su trama le debe tanto a la película que adapta que la intervención de los villanos 'añadidos' casi podría calificarse de anecdótica, y aparte de ellos la inclusión de cameos de otros personajes Marvel es totalmente nula (mientras era uno de los principales atractivos de los títulos arácnidos de PS One).

VAYA TELA DE GRÁFICOS

Como el resto del juego, también su nivel técnico nos da una de cal y otra de arena. Es cierto que su motor gráfico funciona a las mil maravillas con la excepción de alguna que otra ralentización sin demasiada importancia, pero no hay que olvidar que los enemigos menos importantes están modelados con menos polígonos que un balón de playa (produciendo algunos efectos tan famosos como "llevo una careta de cartón por cara" o "esta mañana he usado el Super Glue 3 y se me han quedado pegados los dedos"). Eso sí, por lo menos los protagonistas cuentan con unos modelados bastante detallados, especialmente los de Spider-Man y el Duende Verde con sus respectivos trajes 'peliculeros'.

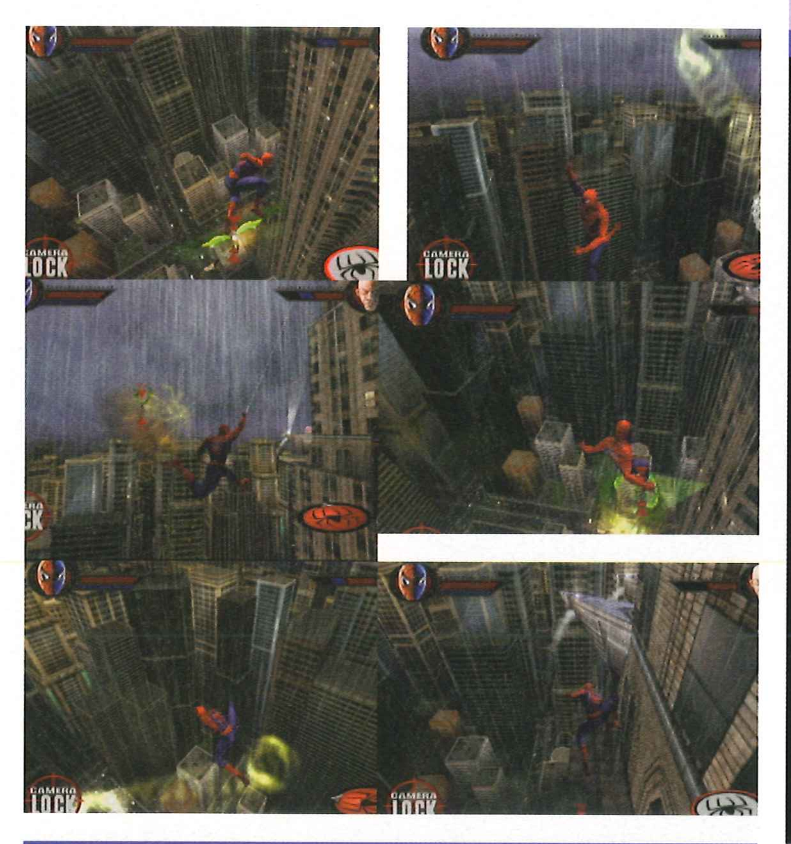
También el sistema de cámaras sufre de este problema de doble personalidad. Desde luego, no se le puede negar a los chicos de Treyarch que han mejorado de manera espectacular el trabajo realizado por Neversoft, ampliando y potenciando su trabajo con la perspectiva del jugador (por ejemplo, resulta muy útil la opción de fijar la cámara en los enemigos, especialmente para los complejos combates aéreos), sobre todo si tenemos en cuenta que ahora Spidey se mueve más rápido y, por lo tanto, es más difícil seguirlo. Por eso mismo es una lástima que muy a menudo perdamos la perspectiva en



¿KRAVEN, DÓNDE TE HAS METIDO?

Quizá gracias a uno de esos generosos desembolsos económicos que se permite continuamente el sr. Bill Gates, la versión para X-Box de *Spider-Man* tiene un añadido ausente en las demás plataformas: un par de fases en las que hay que enfrentarse al entrañable Kraven el Cazador, uno de los villanos más horteras del héroe arácnido (uno no puede tomarse muy en serio a un tipo que va por ahí con mallas de leopardo). Nunca fue un enemigo demasiado peligroso, al menos hasta que el guionista J.M. DeMatteis le hizo morir a lo grande en *La última cacería de Kraven*, uno de los mejores cómics de Spidey jamás publicados en toda su larga historia.





HAY QUE ALABAR EL GRAN TRABAJO DE SUS DESARROLLADORES AMPLIANDO LAS YA NOTABLES CAPACIDADES DEL SPIDEY DE PS ONE

mitad de un combate, dejándonos a merced del villano en cuestión, en especial cuando nos pegamos a una pared (ya sea intencionadamente o sin querer), momento en que podemos disfrutar de una inútil perspectiva del trasero del superhéroe arácnido (por mucho que a Tronji le guste).

No obstante, estos pequeños defectos que tiene el nivel gráfico de *Spider-Man* serían perdonables sino fuera por un pequeño detalle: que, a pesar de ellos, cada fase requiere unos tiempos de carga larguísimos. Tan pesados llegan a hacerse que más de un redactor ha llegado a desarrollar un odio visceral hacia la arañita que va bajando por la pantalla para mostrar el porcentaje cargado.

ES DIFÍCIL SER SUPERHÉROE

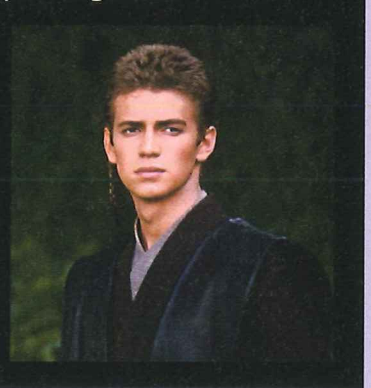
Como ya es habitual en la serie, además este título de Treyarch es tremendamente fácil de manejar a pesar de la complejidad de acciones que puede realizar el héroe arácnido. Esto garantizaría una jugabilidad bestial sino fuera porque es más sencillo exprimir zumo de limón de un trozo de granito que superar algunos combates contra ciertos supervillanos. Está bien que se haya querido subir el nivel más bien bajo de los títulos para PS One, pero una cosa es eso y otra bien distinta que Spidey parezca un auténtico pelele cuando pelea contra personajes contra el Duende Verde o el Escorpión.

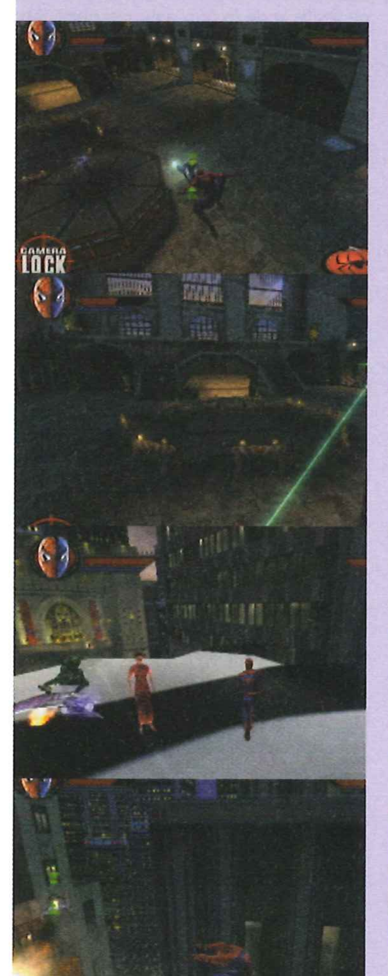
Pero, por muchos fallos que tenga, este *Spider-Man* para PS2 es uno de los juegos de acción más divertidos que hay ahora mismo en el catálogo de la bestia negra de Sony, y una compra obligada para los fans del trepamuros y los que hayan alucinado con la película, porque recrea con gran fidelidad el carismático mundo del héroe arácnido... y además, por primera vez en la serie está doblado en castellano, algo que también es muy de agradecer (es una lástima que nos perdamos las voces originales de Tobey Maguire, Willem Dafoe y Bruce Campbell, pero bueno...).

PETER PARKER VS. ANNAKIN SKYWALKER

Sin lugar a dudas, las dos películas que van a romper taquilla este verano son *Spider-Man* y *Episodio II: El ataque de los clones.* El film de Sam Raimi parte con la ventaja de haber tenido el mejor arranque de la historia cinematográfica de los Estados Unidos, además de contar con el apoyo casi unánime de la crítica (que ha dedicado grandes alabanzas a la labor como Peter Parker de Tobey Maguire), mientras la obra de George Lucas ha obtenido unas recaudaciones menores y se ha llevado importantes varapalos de algunos de los críticos más prestigiosos del país. De todas maneras aún hay mucho verano por delante, y aunque Raimi haya ganado una batalla no hay que olvidar que Lucas es todo un experto en guerras...









ARRIBA
- MÁS SPIDEY QUE NUNCA
- DIVERTIDO Y SENCILLO DE MANEJAR
- ¡POR FIN EN CASTELLANO!

ABAJO
- TÉCNICAMENTE MEJORABLE
- INTERMINABLES TIEMPOS DE CARGA
- DIFICULTAD EXAGERADA

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	9
GRÁFICOS	8
JUGABILIDAD	8,5
DURACIÓN	8
VIDILLA	9

VALORACIÓN GLOBAL

8,5

ISS 2

BOTA, BOTA, BOTA LA PELOTA

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **DEPORTIVO**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **MAJOR A**
EDITOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
PRECIO **59,95 EUROS**

LOS JUGADORES YA NO TIENEN ESA HABILIDAD INNATA PARA HACER REGATES DE PUNTA A PUNTA DEL CAMPO, SINO QUE RETENER EL CONTROL DEL BALÓN ES MÁS DIFÍCIL... DE HECHO, INCLUSO DEMASIADO

Aunque las primeras informaciones indicaban que *ISS 2* iba a retrasarse hasta el próximo mes de junio (debido a las correspondientes adaptaciones para el mercado europeo), finalmente parece que los chicos de Konami se han inyectado unos cuantos kilos de hormona de Correcaminos y han conseguido tener el juego a punto justo antes de la Copa del Mundo de Fútbol... a tiempo para poder competir con la propuesta 'oficialista' de EA, *Mundial FIFA 2002*. Eso sí, hay que reconocer que las prisas no han afectado a una conversión más que correcta (y de la que algunos deberían tomar nota en lugar de utilizar el fácil recurso de las dos bandas negras en pantalla).





Pero una buena conversión no tiene por qué augurar un buen juego. Y es que, aunque esté mal eso de hacer comparaciones e *ISS 2* tampoco es un mal título futbolístico, desde luego está a años luz de la auténtica estrella balompédica de la compañía de Osaka, el magnífico *Pro Evolution Soccer*. La diferencia más palpable es el control, que en el simulador de Major A es bastante más brusco y menos depurado a pesar de haber ganado realismo con respecto al primer *ISS*. Los jugadores ya no tienen esa habilidad innata para hacer regates de punta a punta del campo, sino que retener el control del balón es más difícil... de hecho, incluso demasiado. Es bastante habitual que, al intentar templar el balón al recibir un pase, éste salga rebotado como si tuviera un muelle dentro, complicando la consecución de cualquier jugada.

Además no se ha corregido uno de los defectos más flagrantes de *ISS*: su anárquico sistema de pases. Por alguna extraña razón, el balón no siempre va hacia donde tú lo quieres dirigir, sino que a menudo acaba yendo en una dirección completamente diferente... como si la CPU considerara que ésa es una mejor opción y no hiciera caso de tus





EL HERMANO PEQUEÑO DE *WINNING ELEVEN*

Aunque algunos aficionados sigan confundiendo los juegos pertenecientes a las dos sagas futbolísticas de Konami, *Winning Eleven* y *Perfect Striker* (equívoco que, no nos engañemos, la propia compañía apoya para aprovechar el tirón de los *WE*), la segunda no es capaz de quitarse de encima la alargada sombra de la primera, que a nosotros nos llega como *Pro Evolution Soccer*. *Perfect Striker* nació allá por 1996 para darle un juego de fútbol a Nintendo 64, donde tuvo multitud de encarnaciones hasta que el fracaso de la consola hizo que el último título de la saga para esa plataforma, *ISS 2000*, fuera a parar a PS2 como el primer *ISS* (directo antecesor del que nos ocupa).



¿QUE ESTO SE SACA CÓMO?

Para escoger la dirección de los saques de falta y los córners, en el primer *ISS* los desarrolladores de Major A Team optaron por la tradicional flecha gigante de colorines, pero en este *ISS 2* han querido introducir una forma novedosa de ejecutar este tipo de lanzamientos… lo malo es que de tan, tan novedosa, aún nos estamos preguntando para qué sirve la barra que aparece y cómo se utiliza, pero sobre todo qué demonios hay que hacer para que el chute no salga con menos fuerza que un lanzamiento de peso de la abuela de la fabada Litoral.









LOS MODELADOS DE LOS JUGADORES HAN OBTENIDO UNA MUY NECESARIA INYECCIÓN DE POLÍGONOS Y SE LES HA DOTADO DE UNAS ANIMACIONES MUCHO MÁS VARIADAS Y REALISTAS

órdenes (aunque la mayor parte de veces lo único que consigue es estropear una ocasión cantada).

UNA DEFENSA QUE NI LA DEL VALENCIA

Lo que los programadores de Major A sí que han conseguido es evitar que las defensas de los equipos contrarios tengan más huecos que la carrera artística de Marta Sánchez, aunque llevando este aspecto al extremo contrario. Ahora para conseguir marcar hay que atravesar unos auténticos muros defensivos, ya que a no ser que crees una ocasión de gol al contragolpe te encontrarás siempre entre tres y cuatro zagueros que te harán imposible entrar en el área… por lo que la forma más sencilla de marcar gol es intentarlo desde fuera del área o internándose por las bandas (aunque esto implique chutar con un ángulo casi nulo).

Donde sí se nota un salto bastante significativo con respecto al primer *ISS* es en el nivel técnico del juego, sobre todo en los modelados de los jugadores, a los que además de darles una muy necesaria inyección de polígonos se les ha dotado de unas animaciones mucho más variadas y realistas. Ahora por fin la cámara se acerca para mostrarnos las reacciones de los futbolistas, y lo que nos muestra el *emotion engine* de la PS2 está a la altura de *Pro Evolution Soccer*, acercando mucho más *ISS 2* al espíritu y a los sentimientos que provoca un partido real. Lástima que algunos jugadores se parezcan tanto a su modelo real, como Mendieta o Zidane, mientras que la mayor diferencia entre Guardiola, Manuel Pablo y Abelardo sea la cantidad de pelo o la tenencia de una ligera perilla.

En todo caso *ISS 2*, aunque no esté a la altura de *Pro Evolution Soccer*, es una interesante opción mundialista con mayores pretensiones de realismo (y licencia FIFPro, que siempre se agradece) que *Mundial FIFA 2002*.



ARRIBA

MÁS CERCA DE *PES* QUE DE *FIFA*

NIVEL GRÁFICO MÁS QUE CORRECTO

ES DIFÍCIL MARCAR GOL…

ABAJO

…AUNQUE A VECES DEMASIADO

SISTEMA DE CONTROL MEJORABLE

EXTRAÑO LANZAMIENTO DE CÓRNERS Y FALTAS

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	8
GRÁFICOS	8,5
JUGABILIDAD	7,5
DURACIÓN	8
VIDILLA	8



MUNDIAL FIFA 2002

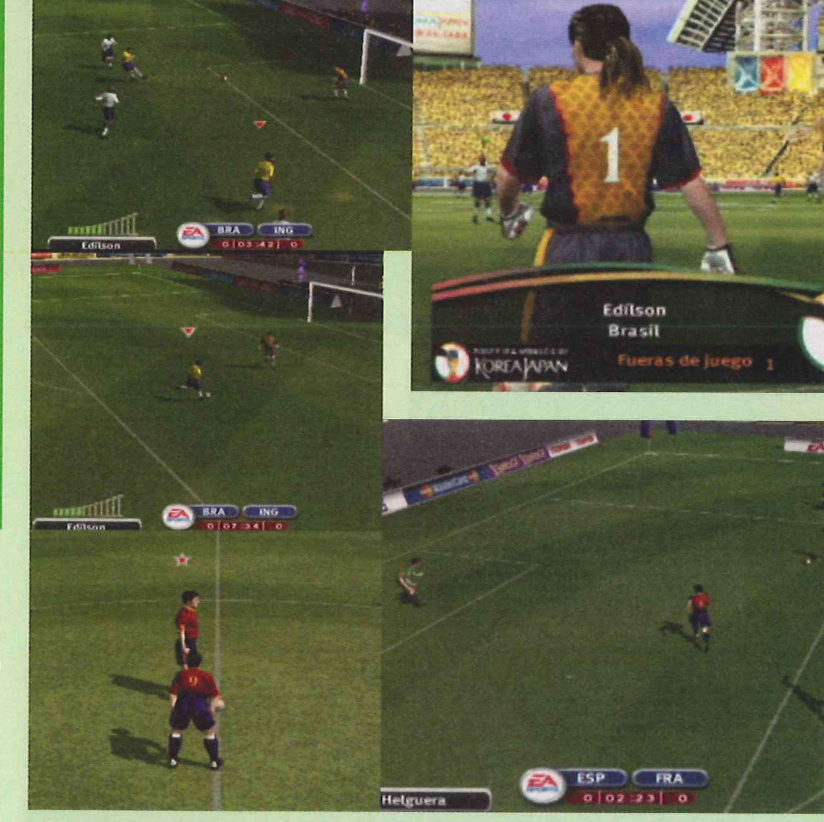
EL ESTANCAMIENTO DE UN MITO

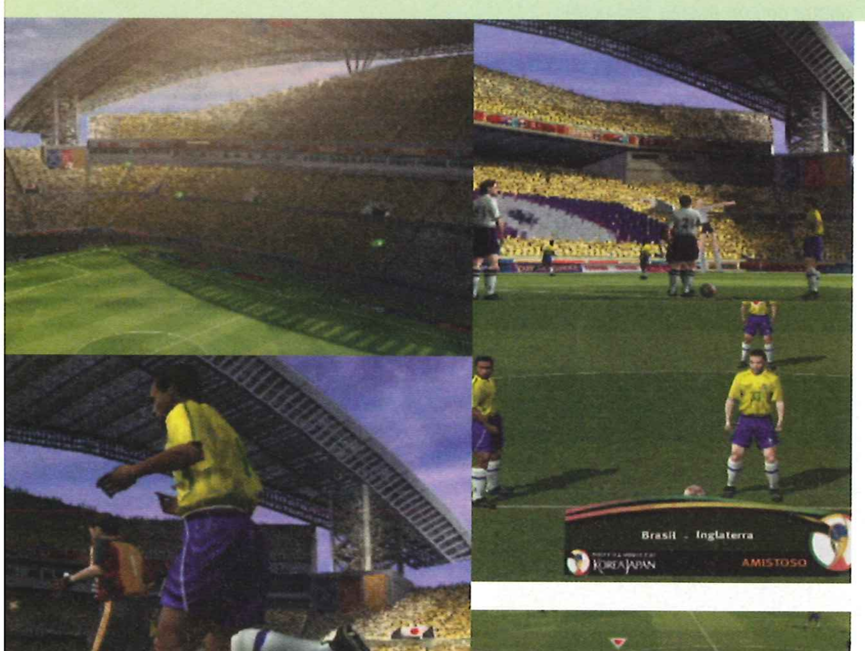
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **DEPORTIVO**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **EA**
EDITOR **EA**
DISTRIBUIDOR **EA**
PRECIO **64,95 EUROS**

NO LE VEMOS EL SENTIDO A INTRODUCIR UN SUPUESTO 'AÑADIDO REALISTA' A UN JUEGO EN QUE LOS JUGADORES MÁS DESTACADOS TIENEN UNA ESTRELLA SOBRE LA CABEZA COMO SI TUVIERAN EL ESPÍRITU SANTO ENCIMA

Durante muchos años, Electronic Arts ha dominado en solitario, y prácticamente sin que nadie pudiera toserle, el mundo de los juegos balompédicos gracias a su saga *FIFA*. Sin embargo, de un tiempo hasta aquí otras sagas han empezado a ganar calidad y a hacerse un hueco en el mercado del fútbol, como la magnífica *Pro Evolution Soccer* de Konami o la más modesta *Esto es Fútbol* de Sony. Y parece que la competencia no le está sentado muy bien a los chicos de EA, porque su saga futbolera, en lugar de mejorar, ha ido instalándose en un cómodo estancamiento que cada vez le aleja más de su antaño dominio.

Y es que no es sino desde el acomodamiento desde donde puede tener cierto sentido la publicación de un juego que aporta tan poco como *Mundial FIFA 2002*. Teniendo en cuenta que EA ha vuelto a hacerse con la licencia oficial de la Copa del Mundo, es perfectamente comprensible que la compañía quiera aprovecharse del tirón del evento. Pero ¿por qué con este juego? Y no lo decimos porque sea mejor ni peor, sino porque es prácticamente idéntico al anterior *FIFA 2002* y, encima, tiene muchísimas menos opciones que aquél.





LAMA Y GONZÁLEZ RECLAMAN SU PROTAGONISMO

Si hay algo que nunca falla en los *FIFA*, por encima de sus gráficos, su jugabilidad o su cantidad de opciones, es la fantástica aportación como comentaristas de los periodistas deportivos Manolo Lama y Paco González. Desde luego, no hay color entre los sosísimos comentarios de *Pro Evolution Soccer* y las cachondísimas aportaciones de estos dos puntales del Carrusel Deportivo de la SER (impagables las pullas que se echan continuamente el uno al otro). Conscientes de su importancia en el éxito de la serie, los chicos de EA les han dado más protagonismo en *Mundial FIFA 2002* gracias a un vídeo en el que analizan el Mundial y hablan de sus expectativas sobre él.



POR SER UN JUEGO 'OFICIALMENTE MUNDIALISTA', BRILLAN POR SU AUSENCIA LOS CLUBS Y SÓLO PODEMOS ENCONTRAR LAS SELECCIONES QUE PARTICIPAN EN EL MUNDIAL DE COREA Y JAPÓN

Precisamente por ser un juego 'oficialmente mundialista', brillan por su ausencia los clubs y sólo podemos encontrar las selecciones que participan en el Mundial de Corea y Japón. Y lo que es más, cuando encendemos la consola sólo podemos escoger dos modos: Amistoso o Copa del Mundo, y además esta segunda modalidad no puede configurarse, sino que sólo podremos jugarla siguiendo los calendarios reales marcados por la organización. La vida jugable de este *Mundial FIFA 2002* es, por lo tanto, cortísima, así que la relación precio-duración está más descompensada que la suspensión del coche de la familia Gil y Gil.

¡MENUDOS PASES!

Este título de EA parte con los mismos defectos que su antecesor *FIFA 2002*, y quizá el más obvio es su extraño y contradictorio sistema de pases. Y decimos contradictorio porque no le vemos el sentido a introducir un supuesto 'añadido realista' a un juego en que los jugadores más destacados tienen una estrella sobre la cabeza como si tuvieran el Espíritu Santo encima, en que cuando un futbolista corre mucho le sale una estela a lo Son Goku y, aún peor, en que sobre el campo aparecen puntitos fantasmales que nos indican las supuestas mejores jugadas que podemos hacer.

De todas formas, este 'toque' realista en un juego claramente arcade no importaría sino fuera tan y tan molesto. Dejando a un lado lo engorroso que resulta tener que girar al jugador para realizar un simple centro, todavía es peor la eliminación de los pases en profundidad por culpa de la inclusión de una barra de potencia que sólo sirve para que la pelota siempre nos salga más larga de lo que querríamos, estropeando todas y cada una de nuestras posibles jugadas y dejándonos como única posibilidad la jugada 'chupón' tan típica de la saga *FIFA*.

Pero no menos indignante es un nivel técnico que sería de relumbrón si el motor gráfico no sufriera más sacudidas que la cubierta del Titanic, provocando unas continuas ralentizaciones y una muy molesta brusquedad en las animaciones de la mayoría de los jugadores (muy bien modelados pese a cierta extraña tendencia a las narices tamaño Cyrano de Bergerac)... por no hablar de una especie de *confetti* formado por un amasijo de píxeles bastante lamentable.

En definitiva, más de lo mismo a los que nos tiene acostumbrados últimamente Electronic Arts con su serie *FIFA*, y cuya única aportación interesante es la inclusión de algunos extras en forma de vídeos aprovechado el formato DVD. ¿Cuánto van a esperar sus mandamases para ordenar un lavado de cara a la saga y una revolución que la devuelva al panteón futbolístico de donde nunca debería haber bajado?





SI OLIVER Y BENJI LEVANTARAN LA CABEZA...

Otro de los extras que incluye *Mundial FIFA 2002* es un video que contiene el trailer y el primer capítulo de una serie de dibujos animados por ordenador (en perfecto inglés, eso sí) que la *FIFA* ha producido con las mascotas de la Copa del Mundo como protagonistas. Se llama *Spheriks* y está protagonizado por los Atmospheriks, que representan las buenas vibraciones del fútbol, y por los Nulmospheriks, que representan a las malas. Ambas facciones juegan a fútbol para disputarse el derecho a proporcionar ambiente en el Mundial de Corea y Japón... un impagable (por casposo) argumento que es indicativo de a quién va dirigido: a los pequeños de la casa.





ARRIBA
- MANOLO LAMA Y PACO GONZÁLEZ
- LOS EXTRAS SON UN BUEN DETALLE
- EL PARECIDO DE LOS JUGADORES

ABAJO
- EL CONTROL VA YENDO A PEOR
- DUDOSO NIVEL TÉCNICO
- POBREZA DE OPCIONES

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	8
GRÁFICOS	8,5
JUGABILIDAD	6
DURACIÓN	6,5
VIDILLA	7

VALORACIÓN GLOBAL

7

SHADOW HEARTS

HOLA MI AMOR, YO SOY TU MONSTRUOOOO

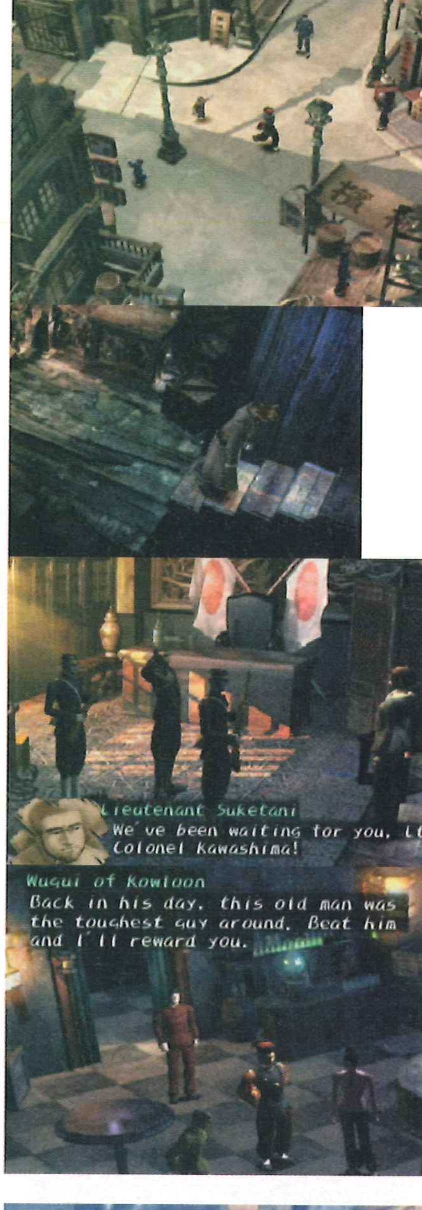
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **RPG**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **SACNOTH**
EDITOR **ARUZE/MIDWAY**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
PRECIO **59,95 EUROS**

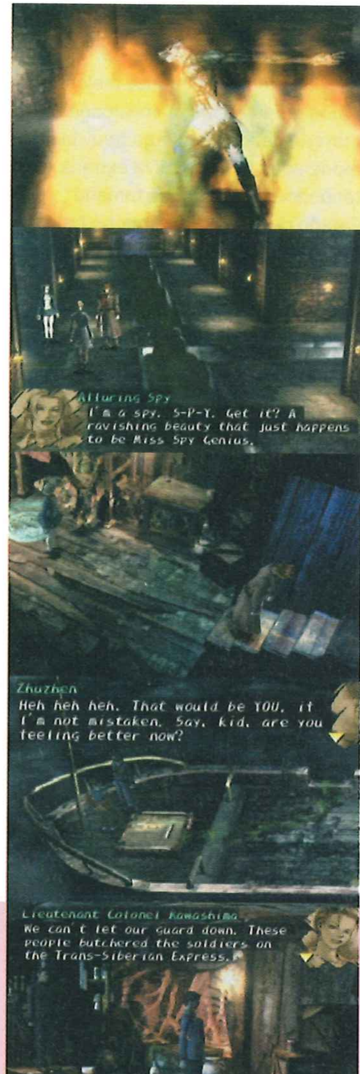
Ese grupo de desarrolladores salidos de Square que se hacen llamar Sacnoth nos dieron una grata sorpresa allá por 1999 gracias a *Koudelka*, una mezcla de RPG y *survival horror* que (pese a sus numerosos fallos) suponía una bocanada de aire fresco para un género que suele repetirse más que un bocadillo de cebolla. Por eso teníamos la esperanza de que los programadores hubieran aprendido de sus errores y, en su segundo trabajo, nos ofrecieran otra historia sólida y adulta, aunque esta vez con un envoltorio formal más brillante... una esperanza vana, porque en *Shadow Hearts* se dejan arrastrar de nuevo por los mismos defectos que en su debut *playstationero*.

UN VISTAZO SUPERFICIAL A SHADOW HEARTS PUEDE HACER PENSAR A LOS NO PREVENIDOS QUE ESTÁN ANTE UN JUEGO DE PS ONE

Un vistazo superficial a *Shadow Hearts* puede hacer pensar a los no prevenidos que están ante un juego de PS One, especialmente por esos fondos prerenderizados con menos movimiento que el labio superior de Aznar, en los que se desplazan unos personajes alejadísimos que, de no ser por su mayor definición y ausencia de dientes de sierra, perfectamente podrían haber salido de una gris de Sony. Y aunque se produce cierta mejora en las batallas, no es que la cosa se ponga precisamente al nivel de *FF X*: los fondos, aunque tridimensionales, tienen unos píxeles del tamaño de la protuberancia abdominal (léase barriga) de Holybear, y además resulta más evidente que nunca la escasez de polígonos con la que se han modelado a los protagonistas del juego.















TODO ME DA VUELTAS

Por otro lado, en un loable intento de introducir cierta dosis de innovación en los combates de *Shadow Hearts*, los chicos de Sacnoth han creado un sistema denominado 'Judgement Ring', que resulta uno de los principales lastres de este RPG. Quizá al principio pueda parecer curioso y hasta divertido eso de realizar los ataques con una mecánica parecida a la de los *bemanis* (un poco al estilo de *The Legend of Dragoon*), pero cuando estás en pleno combate con un *final boss* con la energía bajo mínimos y por culpa del dichoso sistemita acabas más hecho polvo que el Coyote en un episodio de *Rasca y Pica*, terminas acordándote de todo el árbol genealógico de los desarrolladores del juego. Y es que, sinceramente, no sólo no aporta nada sino que lo único que consigue es entorpecer unas batallas por turnos que ya son suficientemente complicadas por sí mismas.

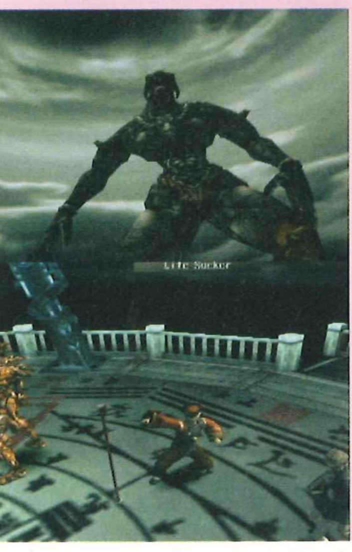
Afortunadamente, al igual que su antecesor *Koudelka*, este juego de rol cuenta con la importantísima baza de disponer de una historia mucho más adulta de lo que es habitual en el género (abundan más las tripas que en la trastienda de una carnicería y los insultos vuelan más libremente que en *Tómbola*), que mezcla con gran inteligencia las tradiciones esotéricas de Oriente y Occidente. Es más, *Shadow Hearts* está dividido en dos partes bien diferenciadas: una ambientada en la zona de Shangai y Hong Kong, de un terror más esotérico y mágico, y otra situada en plena Europa central, más victoriana y cercana a la ambientación de las películas de la Hammer.

También le ayuda el tener un buen casting de personajes que, aunque pertenecen en su mayoría a los arquetipos clásicos de todo RPG que se precie, tienen el suficiente carisma y unas historias personales lo suficientemente llamativas como para interesarnos por su destino (incluido Roger Bacon, antes conocido como el monje fantasmal de *Koudelka* y aquí convertido en malo maloso con atractivo personal).

Eso es precisamente lo que salva a *Shadow Hearts* de la tentación de usarlo como *frisbee* en la playa, que tanto su cuidada y magnética trama como esa ambientación fantástica que tanto le debe al género del terror consiguen que nos enganchemos hasta el punto de relativizar todos sus defectos técnicos y jugables... algo que, no nos engañemos, tiene muchísimo mérito.

ESTE JUEGO DE ROL CUENTA CON LA IMPORTANTÍSIMA BAZA DE DISPONER DE UNA HISTORIA QUE MEZCLA CON GRAN INTELIGENCIA LAS TRADICIONES ESOTÉRICAS DE ORIENTE Y OCCIDENTE

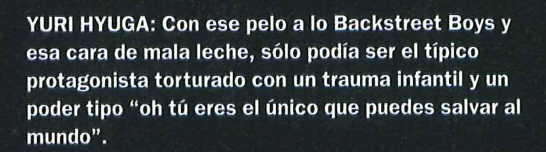












¿PERSONAJES PROTOTÍPICOS ¿DÓNDE?



YURI HYUGA: Con ese pelo a lo Backstreet Boys y esa cara de mala leche, sólo podía ser el típico protagonista torturado con un trauma infantil y un poder tipo "oh tú eres el único que puedes salvar al mundo".



ALICE ELLIOT: Guapa, virginal, encantadora y ¡oh sorpresa! ¡Lleva una falda tan corta que se le ve la ropa interior! Pero no sólo es el sueño de cualquier fan de Britney Spears, sino que además tiene poderes curativos.



ZHUZHEN LIU: En los RPG's hay dos tipos de anciano poderoso: el profundo y reflexivo y el graciosete pero sabio. Zhuzhen es de los segundos, y para alejarlo aún más del tópico conoció al padre del protagonista...

MARGARETE GERTRUDE ZELLE: La tía buena de portada de *Playboy*, destinada a convertirse en el personaje favorito de los roleros más salidorros. Por supuesto, detrás de su superficialidad hay un alma que necesita amor.



ROGER BACON: Vaya, un malo con estilo y prestancia... lo nunca visto, vamos. Además, demuestra su increíble poder una y otra vez a pesar de que acabaremos derrotándolo al final del juego. Original original, vamos...

ARRIBA

- HISTORIA ADULTA Y ATRACTIVA
- PERSONAJES CARISMÁTICOS
- LA MEZCLA CULTURAL

ABAJO

- GRÁFICOS DE PS ONE
- ABURRIDÍSIMO SISTEMA DE COMBATE
- ESCASAS SECUENCIAS DE VÍDEO

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	8,5
GRÁFICOS	6,5
JUGABILIDAD	7,5
DURACIÓN	7
VIDILLA	8

VALORACIÓN GLOBAL

7,5

MANAGER DE LIGA 2002

EL FÚTBOL ES UN MERCADO PERSA

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **DEPORTIVO**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **CODEMASTERS**
EDITOR **CODEMASTERS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **64,95 EUROS**

La gestión futbolística se abre paso en PS2 gracias a Codemasters, ¡y de qué manera! Si lo que buscas es llevar las riendas de un equipo sin importarte no poder desahogarte en el terreno de juego, *Manager de Liga 2002* cumple… y con creces. Este título ofrece la posibilidad de seguir el día a día de un club de fútbol con todo lo que ello implica, tomando decisiones como los fichajes de la temporada o el color de la hierba del campo (vale, la hierba siempre es verde, pero ¿y lo que nos reiríamos si la pintaran de rosa a topos amarillos?).

Con más de 700 clubes preparados para someterse a nuestros designios y 17.000 jugadores profesionales dispuestos a ser fichados (y a correrse las juergas que haga falta, por supuesto), *Manager de Liga 2002* es un colosal intento de ofrecer al usuario de PS2 hasta los menores detalles que comporta la presidencia de un equipo. Ni que decir tiene que

MANAGER DE LIGA 2002 ES UN COLOSAL INTENTO DE OFRECER AL USUARIO DE PS2 HASTA LOS MENORES DETALLES QUE COMPORTA LA PRESIDENCIA DE UN EQUIPO

se trata de un juego para disfrutar a muy largo plazo, ya que nos ofrece muchas horas de vuelo. Casi tantas como las que necesitarán los más novatos para adentrarse en el manejo de los botones superiores del pad, los mismos que nos hacen deambular entre la multitud de opciones del menú, algunas un pelín prescindibles.

Además este título añade detalles tan interesantes como un modo Desafío que permite enfrentarse a retos parecidos a los que deben asumir esos entrenadores 'apagafuegos' que son reclamados a media temporada para salvar al colista de turno, o una divertida selección de tácticas con las que podremos emular los esquemas del Madrid de los años sesenta, el Bayern de los setenta, el Milán de los ochenta o el Barça de los noventa.

Lástima que la recreación de los partidos, pese a haber sido mejorada, deja todavía bastante que desear por culpa de la IA de los jugadores, que corren como pollos sin cabeza (frase cortesía de John Benjamin Toshack), y sobre todo por la arbitrariedad de muchas jugadas claramente deshilachadas.

En definitiva, *Manager de Liga 2002* es un título que encantará a los que disfrutan llevando clubs virtualmente, aunque aburrirá a los aficionados a los simuladores. Eso sí, al menos no deja indiferente.







GRAN BRETAÑA *IS DIFFERENT*

En Gran Bretaña ya disfrutan desde hace un tiempo de *LMA Manager*, la versión anglosajona de nuestro *Manager de Liga 2002*. Nada más ponerse a la venta este título se encaramó al primer puesto entre los juegos más vendidos en las Islas Británicas.
Esto se debe a la gran tradición que existe en este país por los juegos de gestión futbolística, que proviene de los primeros títulos de este temática que aparecieron para los ordenadores de 8 bits en los lejanos años 80, y que siempre fueron bien recibidos entre el numeroso público inglés.



ARRIBA
EXCELENTE ABANICO DE OPCIONES
EXTREMADAMENTE LARGO
BASTANTE ADICTIVO

ABAJO
MENÚ DESCONCERTANTE
LARGOS TIEMPOS DE CARGA ENTRE JORNADAS
OPCIONES PRESCINDIBLES

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	7,5
GRÁFICOS	7
JUGABILIDAD	5,5
DURACIÓN	9,5
VIDILLA	8

VALORACIÓN GLOBAL
7,5

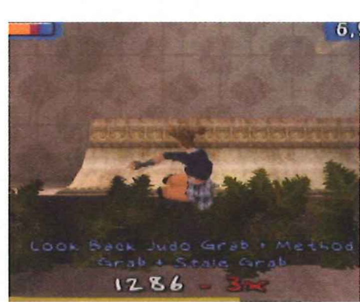
AGGRESSIVE INLINE

EN LA LÍNEA

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **DEPORTIVO**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **Z-AXIS**
EDITOR **ACCLAIM**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
PRECIO **59,95 EUROS**

De entre los innumerables clones que ha producido el magnífico trabajo de Neversoft en su saga *Tony Hawk's Pro Skater*, una de las series más destacadas ha sido *Dave Mirra Freestyle BMX*, creada por Z-Axis (no en vano han sido comprados por Activision para 'barrer' la competencia de su *Mat Hoffman's*). No obstante sus desarrolladores han querido demostrar que no sólo saben animar tipos montados en bicicleta, por lo que se han descolgado con el primer juego del género protagonizado por patinadores en línea (que no quiere decir ni que vayan en fila india ni que tengan un 906 a lo Rappel): *Aggressive Inline*.

Lo más destacable de este título no es tanto su notable solidez técnica (los escenarios son enormes, los patinadores están bien modelados y animados y a pesar de eso no hay excesivos problemas de clipping) como las interesantes innovaciones que presenta con respecto al modelo creado por *Tony Hawk's*. Por ejemplo se ha simplificado muchísimo la realización de trucos: sólo necesitas apretar 'cuadrado' y una dirección para realizar una pirueta (algo que agradecerán los que, en la serie de Neversoft, se pasan más rato comiendo tierra que sobre el monopatín). Además, de esta manera se aprovecha que el 'círculo' queda libre para usarlo como rectificador de malas caídas. También se han incluido movimientos nuevos muy espectaculares, como la posibilidad de girar sobre los postes cual atleta olímpico.



LO MÁS DESTACABLE DE ESTE TÍTULO NO ES TANTO SU NOTABLE SOLIDEZ TÉCNICA COMO LAS INTERESANTES INNOVACIONES QUE PRESENTA CON RESPECTO AL MODELO CREADO POR *TONY HAWK'S*

Pero, conscientes de que en *Aggresive Inline* hacer piruetas es más sencillo que hacer llorar a David Bustamante, los chicos de Z-Axis han querido compensarlo haciendo muuuuuy difíciles los retos que hay que superar para pasar de nivel. Y es una auténtica pena, porque esto repercute en una de las claves de este género, su jugabilidad, provocando que todas las virtudes de este divertido título queden injustamente ofuscadas. Si no hubiera sido así, podríamos haber estado ante el primer competidor auténticamente serio de *Tony Hawk's Pro Skater*.



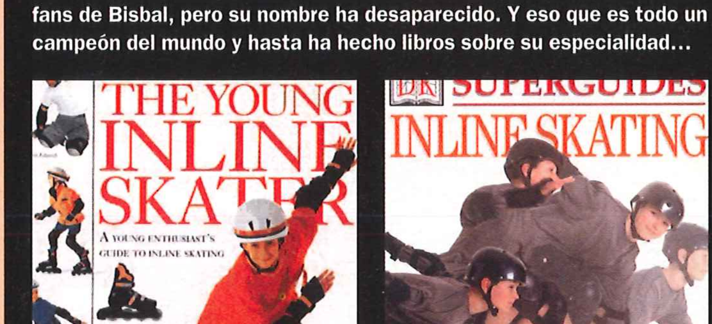


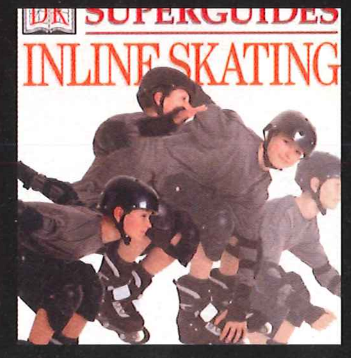




CHRIS EDWARDS, ESE CAMPEÓN DESCONOCIDO

Todo juego de deportes extremos tiene un campeón para darle nombre: Tony Hawk en *Tony Hawk's Pro Skater*, Dave Mirra en *Dave Mirra's Freestyle BMX*, Mat Hoffman en *Mat Hoffman's Pro BMX*, Snatcher en *Snatcher's Smoking I Wait*... y Chris Edwards, cuando este juego se llamaba *Chris Edwards' Agressive Inline*. No sabemos si es que pedía mucho dinero por sus derechos de imagen o es que en Acclaim pensaron que el tipo tiene menos tirón que El Fary entre las fans de Bisbal, pero su nombre ha desaparecido. Y eso que es todo un campeón del mundo y hasta ha hecho libros sobre su especialidad...





ARRIBA
TÉCNICAMENTE NOTABLE
APORTA COSAS NOVEDOSAS
CONTROL SENCILLO Y MANEJABLE.

ABAJO
...AUNQUE TANTO QUE RESULTA ABURRIDO
RETOS EXCESIVAMENTE COMPLICADOS
MENÚS UN POCO CONFUSOS

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	8
GRÁFICOS	8,5
JUGABILIDAD	8,5
DURACIÓN	8
VIDILLA	8,5



VALORACIÓN GLOBAL

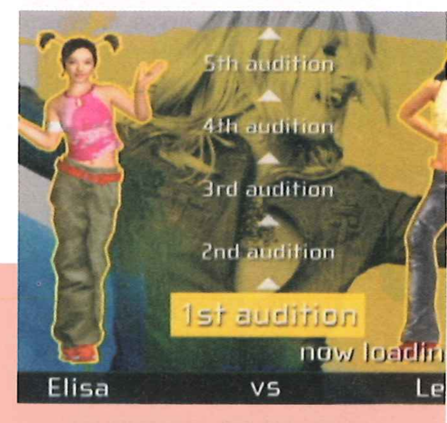
8

BRITNEY'S DANCE BEAT

CONVIÉRTETE EN LA PRINCESA DEL POP

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **MUSICAL**
IDIOMA **ESPAÑOL**
DESARROLLADOR **METRO**
EDITOR **THQ**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **66,95 EUROS**

EL TÍTULO ALBERGA UNA SECCIÓN DESBLOQUEABLE LLAMADA IMMERSIVE VIDEO EN LA QUE PODREMOS DISFRUTAR DE UNA ACTUACIÓN EN DIRECTO DE BRITNEY DESDE EL MISMÍSIMO ESCENARIO



Los seguidores de *Operación Triunfo* y similares programas van a disfrutar de lo lindo con este título de acción musical, centrado en la 'lolita' más famosa del mundo del pop (con permiso de la hija de Lola Flores), ya que sobre audiciones y castings trata el juego. Nuestra querida PS2 ha sido ya agraciada con joyas del género como son *Space Channel 5* o el futurista *Rez*, así que *Britney's Dance Beat* tiene que afrontar una dura competencia.

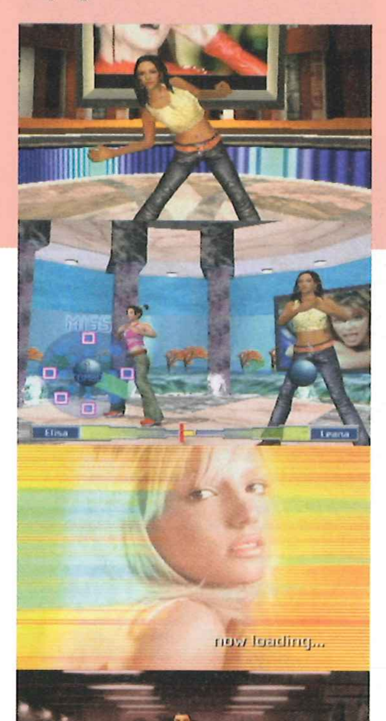
La licencia de THQ ha permitido la plasmación en videojuego de un fenómeno tan sexy y masivo como es Britney Spears, y para ello los programadores no han dudado en recoger lo mejor del género musical. Seis bailarines se contornean al ritmo de temas *britneyanos* como *Baby, one more time* o *Stronger* copiando el sistema de turnos, ataques y combos del mítico y genial *Bust-A-Groove*. Los gráficos gozan de una notable definición y las animaciones de los movimientos de baile resultan fluidas y creíbles. Además, unas pantallas situadas al fondo de los escenarios nos muestran imágenes de videoclips de Britney (con el consiguiente peligro de despistarnos y dejar caer el mando al suelo).

Para avanzar en la historia deberemos ir pasando diversas audiciones, así que se agradece que la dificultad haya sido ajustada en una curva creciente pero no desesperante, aunque es cierto que para realizar algunos combos tienes que tener los pulgares de Popeye y un oído más fino que *La mujer biónica*. El título, además de contar con los clásicos apartados de dos jugadores y práctica, alberga una sección desbloqueable llamada Immersive Video en la que podremos disfrutar de una actuación en directo de Britney desde el mismísimo escenario, pudiendo girar 360º y usar un no muy potente *zoom* (vamos, que muchas muchas posibilidades no nos da el invento).

Britney's Dance Beat es adictivo, pero acaba resultando corto en todos los sentidos, así que resulta ideal para los seguidores de la Spears... aunque cansará y resultará poco innovador para los más avezados en los juegos musicales.







BRITNEY PASÓ DE VISITA POR ESPAÑA

La buena de Britney Spears se pasó por España a finales del pasado mes de marzo para presentar su primera película como protagonista, *Crossroads* (gran 'éxito' de taquilla que duró poco más de dos semanas en cartel), y de paso aprovechó para publicitar *Britney's Dance Beat*. Como siempre rodeada de gorilas con toda la pinta de... gorilas, la señorita Spears se quedó de piedra cuando le preguntaron por su juego, por la sencilla razón de que, literalmente, aún no había tenido oportunidad de verlo en funcionamiento. Eso sí, dijo que adoraba los videojuegos y que su hermana le había dicho que el título de Metro era genial, con lo que todos los periodistas consoleros nos quedamos mucho más tranquilos.





ARRIBA
- MUY ADICTIVO
- ALTO NIVEL GRÁFICO
- EL IMMERSIVE VIDEO

ABAJO
- EXCESIVAMENTE CORTO
- SÓLO 5 CANCIONES DE BRITNEY
- POCO INNOVADOR

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	7,5
GRÁFICOS	7,5
JUGABILIDAD	5
DURACIÓN	7
VIDILLA	7

VALORACIÓN GLOBAL
7,5

RALLY CHAMPIONSHIP

EL RALLY ESTÁ DE MODA

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **CONDUCCIÓN**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **SCI**
EDITOR **SCI**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **POR DETERMINAR**

Aunque ésta es la primera vez que la saga *Rally Championship* visita nuestra PlayStation 2, lo cierto es que ya lleva bastante tiempo apareciendo en versión PC. De todas formas, esta sexta entrega de la serie ha sido totalmente rediseñada para su estreno consolero, incorporando un nuevo motor gráfico y numerosas novedades que la convierten en una propuesta más que apetecible para todos los aficionados al deporte de Carlos "Trata de arrancarlo, por Dios" Sainz.

Como es habitual en los juegos dedicados a este género, *Rally Championship* nos deja escoger entre los modos Arcade y Simulación. Sin embargo, los chicos de SCI han querido diferenciar radicalmente ambas modalidades: así, mientras que en la primera simplemente escogeremos un coche y nos lanzaremos a completar tramos antes de que se acabe el tiempo, en la segunda contaremos con muchas más opciones.

Entre ellas destaca la posibilidad de ir comprando cada vez mejores coches gracias al dinero que ganaremos o, al menos, mejorar los componentes de los vehículos (desde el dibujo de los neumáticos hasta la dirección... lástima que no podamos cambiar nosotros la 'dirección' de *Planet*, más conocida como Snatcher). Aunque con todo esto el título consigue aproximarnos a las competiciones de verdad, en *Rally Championship* sólo encontraremos los 29 coches oficiales, ya que no hay ni pilotos reales ni *rallies* extraídos del Campeonato del Mundo.

De todos modos, la variedad de los circuitos nos llevará desde Escocia hasta Finlandia pasando por Kenya, así que no falta diversidad en los recorridos por los que deberemos demostrar nuestras habilidades al volante. Eso sí, contaremos con la inestimable colaboración de un copiloto que nos dará las pertinentes indicaciones en perfecto castellano (si expresiones como "en" y "arrás" pueden considerarse castellano).

La mayoría de los circuitos son, además, más que notables técnicamente. Aunque no son precisamente ricos en detalles (en uno de ellos observaréis que un faro se repite más que el whisky en la dieta de nuestro redactor Kain), lo cierto es que la tremenda solidez del entorno y la sensación de velocidad conseguida contribuyen a que este apartado sea uno de los más acertados del juego. Por desgracia no podemos decir lo mismo de los coches ya que, aunque su comportamiento en carrera es bastante real, el modelado de algunos vehículos deja bastante que desear.

En definitiva estamos ante un más que digno exponente de los juegos de conducción, al que sólo le falta depurar algunos detalles gráficos y echar mano de más licencias oficiales para codearse con los, de momento intocables, *V-Rally* y *Colin McRae*.

DESTACA LA POSIBILIDAD DE IR COMPRANDO CADA VEZ MEJORES COCHES GRACIAS AL DINERO QUE GANAREMOS O LA OPCIÓN DE MEJORAR COMPONENTES DE LOS VEHÍCULOS (DESDE EL DIBUJO DE LOS NEUMÁTICOS HASTA LA DIRECCIÓN)



ARRIBA
- MODO SIMULACIÓN COMPLETITO
- CIRCUITOS SÓLIDOS
- VOZ DEL COPILOTO EN CASTELLANO

ABAJO
- ALGUNOS MODELADOS DE VEHÍCULOS
- FALTAN MÁS LICENCIAS OFICIALES
- LOS POCOS DETALLES DE ALGUNOS TRAMOS

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	7
GRÁFICOS	8
JUGABILIDAD	7,5
DURACIÓN	7
VIDILLA	7,5

VALORACIÓN GLOBAL

7,5

POLICE 24/7

YO SOY LA JUSTICIA

PLATAFORMA **PS2**	
GÉNERO **SHOOT'EM-UP**	
IDIOMA **INGLÉS**	
DESARROLLADOR **KONAMI**	
EDITOR **KONAMI**	
DISTRIBUIDOR **KONAMI**	
PRECIO **59,95 EUROS**	

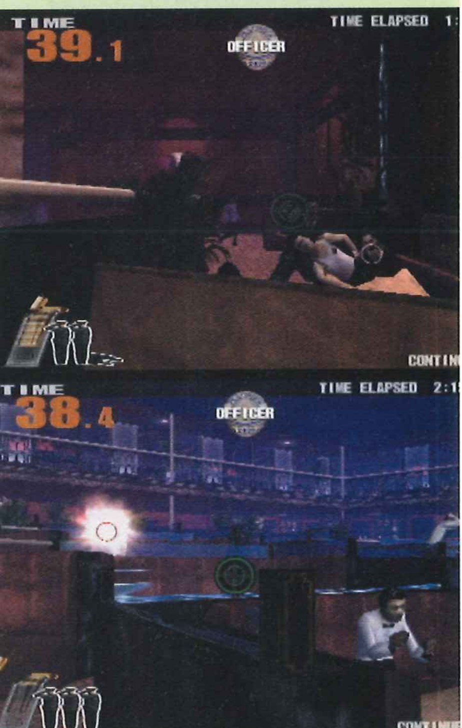
Konami entra de lleno en el (reducido) campo de los juegos de pistola para PS2 con esta conversión de su recreativa *Police 24/7*, que destacaba por un sistema de detección de movimientos gracias al cual, cuando el usuario se agachaba o se echaba a un lado, su 'yo' virtual hacía lo mismo, permitiéndole cubrirse y recargar el arma de la misma forma que en *Time Crisis 2*… pero sin pedal. La buena noticia es que el juego aporta la posibilidad de introducir periféricos USB (los que se meten en esas ranuritas que tiene la bestia negra de Sony en la parte inferior izquierda, debajo de donde se pone la memory card, que aunque lo parezca no son para que los chips respiren), permitiendo conectar una cámara que detectará nuestros movimientos igual que la recreativa. La mala noticia es que el juego no se vende con dicha cámara y, lo que es peor, no es compatible con la GunCon 2. Si a esto le añadimos que intentar manejarlo con el Dual Shock 2 resulta más difícil que discutir con Mike Tyson sin que intente morderte la oreja, nos damos cuenta de que el juego requiere una inversión bastante elevada: por lo menos en una cámara o una pistola que funcione.

Pero, dejando de lado el innovador detalle de la detección de movimientos, *Police 24/7* resulta un juego lleno de altibajos: por un lado tiene un desarrollo trepidante y muy divertido (a la altura del actual indiscutible rey del género, *Time Crisis 2*), pero por otro cuenta con una parte técnica tremendamente limitada. La verdad es que a los juegos de pistolas que llevan al jugador por un raíl fijo se les debe exigir un aspecto gráfico mínimamente sólido, y sin los flagrantes fallos que muestra este juego.

EL JUEGO APORTA LA POSIBILIDAD DE INTRODUCIR PERIFÉRICOS USB, PERMITIENDO CONECTAR UNA CÁMARA QUE DETECTARÁ NUESTROS MOVIMIENTOS IGUAL QUE LA RECREATIVA

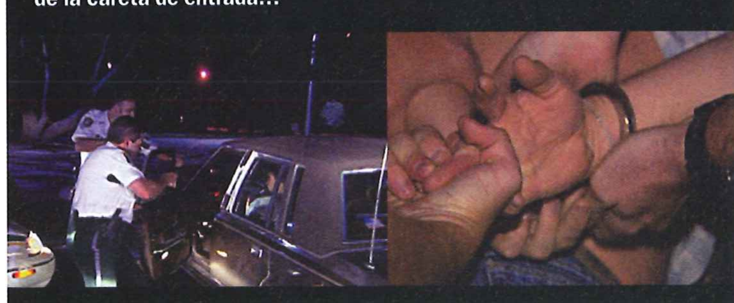
De todas maneras, también es de agradecer no tener que llevar al típico héroe de mandíbula cuadrada, sino poder 'disfrutar' del abnegado trabajo de todo un departamento de policía. De hecho, cada una de las 'vidas' que tenemos corresponde a la de un agente diferente, al que iremos subiendo de rango hasta que el pobre sucumba de un tiro y debamos sustituirlo por otro. Un planteamiento, justo es reconocerlo, original.


Este juego muestra el incansable trabajo de los agentes de policía en su lucha contra los sindicatos del crimen organizado.



BAD BOYS, BAD BOYS, WHAT YOU GONNA DO…

Todo el desarrollo de *Police 24/7* parece un gran capítulo de *Cops*, ese 'mítico' programa norteamericano (por eso de tener más caspa que un especial de *Los Morancos* dirigido por José Luis Moreno) que consistía en seguir los pasos de los policías en sus andares por la calle. El resultado eran emocionantes escenas (ejem ejem) en las que los agentes solucionaban disputas familiares, bajaban gatos de árboles y muuuuy de vez en cuando se metían en alguna persecución. Esta serie de la Fox fue todo un éxito en los Estados Unidos (de hecho aún se emite), pero en España pasó con más pena que gloria, hasta el punto de que lo que más se recuerda es la pegadiza canción de la careta de entrada…





ARRIBA
- TRATAMIENTO 'TELEVISIVO' DE LA HISTORIA
- LA IDEA DE LA CÁMARA: UNA PASADA
- UN DESARROLLO FRENÉTICO…

ABAJO
- …PERO MUY LINEAL
- INJUGABLE SIN PERIFÉRICOS
- PARTE TÉCNICA POBRE

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	7
GRÁFICOS	6,5
JUGABILIDAD	6,5
DURACIÓN	7
VIDILLA	6,5

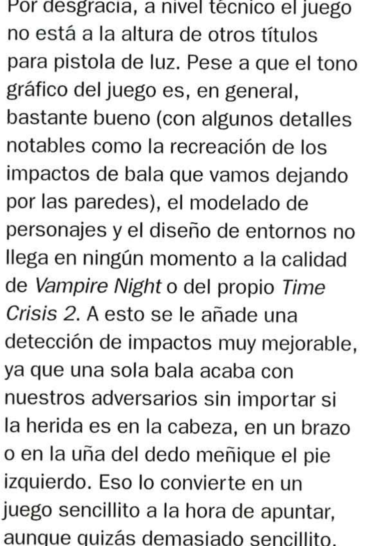
VALORACIÓN GLOBAL
7

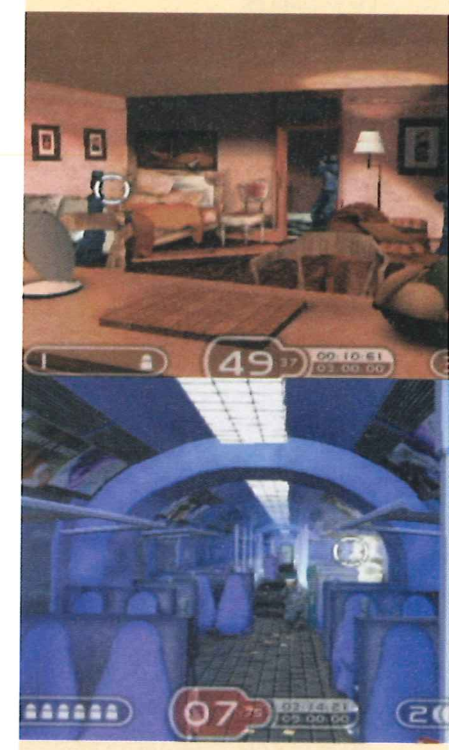
ENDGAME

CON ARMAS Y A LO LOCO

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **SHOOT'EM-UP**
IDIOMA **TEXTOS EN CASTELLANO**
DESARROLLADOR **CUNNING DEVELOPMENTS**
EDITOR **EMPIRE**
DISTRIBUIDOR **PLANETA**
PRECIO **59,50 EUROS**

EL JUEGO APRENDE BIEN LA LECCIÓN DE *TIME CRISIS 2*, OFRECIENDO UN SISTEMA DE JUEGO SIMILAR AUNQUE, ESO SÍ, AL SERVICIO DE UNA HISTORIA UN POCO MÁS ELABORADA

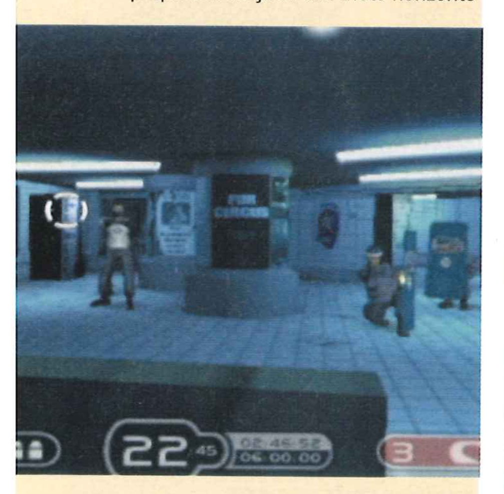


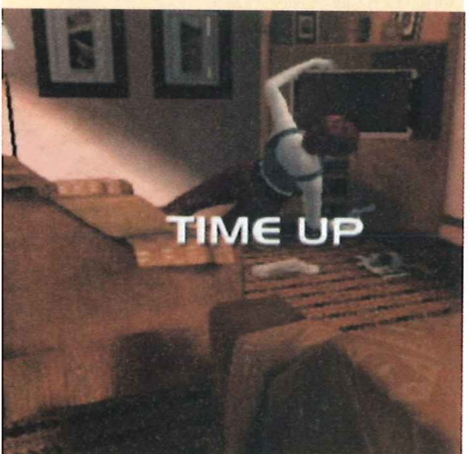


Dada la escasez de juegos que está viviendo la GunCon 2 (una pistola excelente, pero menos utilizada que una pastilla de jabón en la casa de *Gran Hermano*), la aparición de cualquier título compatible con la pistola de Namco es una gran noticia. Así que hay que alegrarse de que, como ya os adelantamos el mes pasado, la compañía inglesa Empire se haya propuesto mejorar tan triste horizonte con este *EndGame*. El juego aprende bien la lección de *Time Crisis 2*, ofreciendo un sistema de juego similar (el ya famoso "dispara, escóndete, dispara") aunque, eso sí, al servicio de una historia un poco más elaborada.

A nivel jugable la principal novedad respecto a otros *shooters* es la presencia de un 'cronómetro' que, de llegar a cero, supondrá la muerte inmediata de nuestra pelirroja protagonista. Esto no supone una gran novedad excepto por el hecho de que nunca se había utilizado con tan mala leche, hasta el punto de que es altamente improbable que acabes muerto por los disparos enemigos, ya que el relojito de marras te mata siempre primero.

Por desgracia, a nivel técnico el juego no está a la altura de otros títulos para pistola de luz. Pese a que el tono gráfico del juego es, en general, bastante bueno (con algunos detalles notables como la recreación de los impactos de bala que vamos dejando por las paredes), el modelado de personajes y el diseño de entornos no llega en ningún momento a la calidad de *Vampire Night* o del propio *Time Crisis 2*. A esto se le añade una detección de impactos muy mejorable, ya que una sola bala acaba con nuestros adversarios sin importar si la herida es en la cabeza, en un brazo o en la uña del dedo meñique el pie izquierdo. Eso lo convierte en un juego sencillito a la hora de apuntar, aunque quizás demasiado sencillito.





MUCHO MÁS QUE UN MODO EXTRA

Los juegos de pistola acostumbran a contar con añadidos, minijuegos y *side quests* que intentan alargar la (escasa) vida del juego principal. Pero los chicos de Empire han ido mucho más lejos, ya que podemos afirmar que el que han incluido en *EndGame* es otro juego totalmente diferente. El susodicho se llama *Mighty Joe Jupiter* y cuenta con un argumento totalmente diferente al juego principal, además de una estética a lo serial de ciencia-ficción de los años cincuenta totalmente hilarante. La verdad es que espachurrar a los seres verdes de este minijuego puede resultar incluso más divertido que jugar al propio *EndGame*.



ARRIBA
LOS EFECTOS
TIENE ARGUMENTO
EL MINIJUEGO *MIGHTY JOE JUPITER*

ABAJO
GRÁFICOS POBRES
EL CRONÓMETRO
SE HACE REPETITIVO

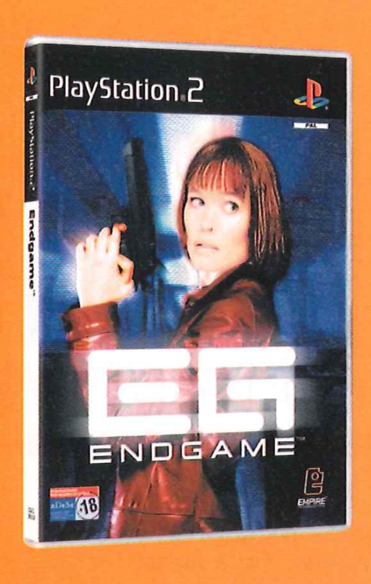
VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	6,5
GRÁFICOS	7
JUGABILIDAD	7
DURACIÓN	6,5
VIDILLA	7

VALORACIÓN GLOBAL
7,5

PLANETSTATION Y PLANETA DEAGOSTINI SORTEAMOS

15 TREPIDANTES PACKS ENDGAME



SORTEAMOS 15 PACKS FORMADOS POR UN JUEGO *ENDGAME* Y UN TARJETERO DE PIEL ENTRE LOS QUE CONTESTEN CORRECTAMENTE A LA SIGUIENTE PREGUNTA:

¿CUÁL ES EL NOMBRE DEL MINI JUEGO *RETRO* QUE INCLUYE *ENDGAME*?

A **MAÍTA VENDE CÁ**

B **YANKEE DOODLE DANDY**

C **ABANIBÍ ABOEBÉ**

D **MIGHTY JOE JUPITER**

¿CUÁL ES EL NOMBRE DEL MINI JUEGO *RETRO* QUE INCLUYE *ENDGAME*?

A **MAÍTA VENDE CÁ**

B **YANKEE DOODLE DANDY**

C **ABANIBÍ ABOEBÉ**

D **MIGHTY JOE JUPITER**

NOMBRE ______ FECHA DE NACIMIENTO ______

DIRECCIÓN ______ LOCALIDAD ______

TELÉFONO ______ C.P. ______

BASES DEL CONCURSO

Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 6 de agosto de 2.002 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 46 de *PlanetStation*.

RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO ENDGAME (PLANET 44) PlanetStation Editorial Aurum Rda. Sant Pere 38, 08010 BARCELONA

BARBARIAN

¡QUÉ BARBARIDAD DE JUEGO!

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **BEAT'EM-UP**
IDIOMA **TEXTOS EN CASTELLANO**
DESARROLLADOR **SAFFIRE**
EDITOR **TITUS**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**

A estas alturas del año, con su majestad *Virtua Fighter 4* reinando en solitario sobre el resto de beat'em-ups mientras su principal oponente, *Tekken 4*, no acaba de tener clara su fecha de salida de nuestro país, se agradece que alguien publique algún título 'mamporrero' que rompa con la dinámica de la lucha en 3D (por mucho que nuestro bienamado Holybear se empeñe en que para ser feliz sólo se necesitan combos y patatas bravas con mermelada de arándanos). Es el caso de *Barbarian*, que nos presenta una historia de hechiceros y bárbaros que se mueven libremente en unos escenarios de varios pisos (al estilo de *Dead or Alive 2*) y se arrojan literalmente los trastos a la cabeza, ya que la mayor parte del decorado puede ser utilizado para 'saludar' a nuestros contrarios.

El juego es más profundo de lo que podría parecer, ya que, aparte de los elementos arrojadizos y los ataques básicos de cada personaje, éstos también cuentan con diversos tipos de magias y ataques de presa (como cuando nuestro director Snatcher 'ataca' a una de sus 'presas' durante sus salidas de fin de semana). A esto hay que añadirle un curioso sistema de 'puntos' que nos permite aumentar la habilidades de los luchadores tras cada combate al más puro estilo RPG. Desgraciadamente tanta profundidad en el sistema de combate no supone demasiada diferencia a la hora de la verdad, ya que la táctica más efectiva es la utilización espasmódica del botón de ataque para impedir que el enemigo coja objeto, utilice magias o intente cualquiera de esas habilidades tan chulas de que dispone.

EL JUEGO ES MÁS PROFUNDO DE LO QUE PODRÍA PARECER, YA QUE, APARTE DE LOS ELEMENTOS ARROJADIZOS Y LOS ATAQUES BÁSICOS DE CADA PERSONAJE, ÉSTOS TAMBIÉN CUENTAN CON DIVERSOS TIPOS DE MAGIAS Y ATAQUES DE PRESA

Pero además la parte técnica del juego está llena de altibajos. Por un lado tenemos los escenarios tridimensionales, sólidos y bien modelados, en los que resulta especialmente espectacular el momento en que se salta de un piso a otro del decorado tras lanzar a un rival. Pero por otro, el motor gráfico se ralentiza de mala manera cada vez que aparece algún efecto de luz o color... una auténtica lástima, porque si un planteamiento tan atractivo como el de *Barbarian* hubiera tenido una parte técnica más cuidada podría haber dado mucha guerra a los pesos pesados del género.

POWER STONE, ESE PRECURSOR

A lo largo de su trayectoria, Capcom se ha caracterizado por saber inyectar aires nuevos a géneros bastante desgastados. Ahí está lo que consiguieron con la aventura gráfica gracias a *Resident Evil* o con el beat'em-up a través de *Street Fighter II*... y, en menor medida, con *Power Stone*, un juego (con su correspondiente secuela) que apareció únicamente para la desaparecida Dreamcast y que introducía un buen puñado de innovaciones en los juegos de lucha uno contra uno. *Barbarian* sigue al pie de la letra la dinámica de este título de Capcom: dos personajes en un escenario tridimensional que utilizan todo lo que encuentran para atizarse... Es extraño que la compañía de Osaka no haya versionado esta saga en ninguna otra plataforma.





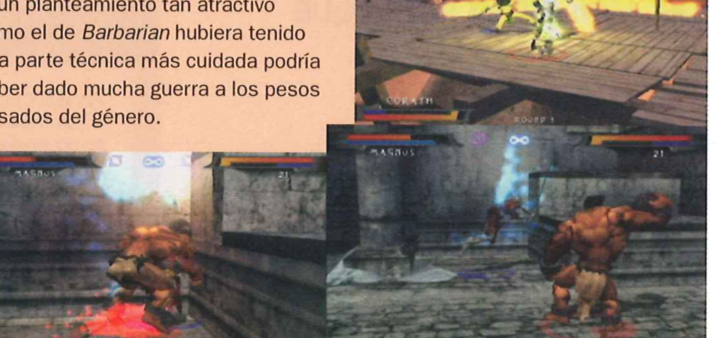
ARRIBA
UNA PROPUESTA ORIGINAL
USAR TRONCOS COMO BATES DE BÉISBOL
SISTEMA DE JUEGO PROFUNDO...

ABAJO
...TANTO QUE MEJOR NO USARLO
PERSONAJES DESCOMPENSADOS
UN BEAT'EM-UP QUE SE RALENTIZA ES COMO UNA HAMBURGUESA SIN KETCHUP

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	7,5
GRÁFICOS	6,5
JUGABILIDAD	7
DURACIÓN	6
VIDILLA	7

VALORACIÓN GLOBAL
7



7057

¿Vas a tu ritmo?
Aquí encontrarás lo último en melodías para tu móvil
Envía **PSTON + TONO** al **7057** ej. **PSTON LOCA**

Artista	Tono	Artista	Tono
OT		POP	
David bustamante	urgente	Kylie Minogue	love a first
Nuria	brisafuego	Alanis Morrisette	illusions
Chenoa	atrevete	Eminem	withoutme
Alejandro	ellas	BSO	spiderman
Manu	tupielmanu	Linkin Park	papercut2
Merche	nomepidas	Robbie Williams	mrbojangles
Gisela	vidagisela	Gloria Gaynor	nevercan
OT	la musica	Oasis	oasishindu
Himno	eurovision	Moby	weareal
OT	alegria	Enya	maytbe
David Bisbal	corazonlat	Jamiroquai	foolosophy
Rosa	euronosa	Marilyn Manson	tainted
OT	oemundial	creed	mysacrifice
Natalia	loca	Britney Spears	imnotagirl
FUTBOL		Sheryl Crow	soakup
Himno Español	himnoesp	Chic	lefreak
Himno	realmadrid	Pink	dontlet
Himno	atletico	Pink	gettheparty
Himno	celta	Alice deejay	willever
Himno	deportivo	ESPAÑA	
Himno	fifa	Chayanne	torero
Queen	wewillrock	La Union	vuelveamor
Quieen	cahampion	David Civera	mentirosa
Himno	valencia	Capitan Canalla	bichomalo
Himno	argentina	Coyote Dax	dijosi
Himno	italia	Agüita sala	aguitasala
Cantico	oeoeoeoe	Enrique Iglesias	escape
Cantico	oleole	Lolita	sarandonga
Bocinazo	claxonbol	Estopa	partiendo
Placido Domingo	halamadrid	Shakira	suerte
DANCE		Javi Cantero	acelero
Puretone	addicted	Manolo García	nuncael
Puretone	addicted3	Chocolate	mayonesa
Robert Miles	children2	Alejandro Sanz	elalma
Faithles	muhan	Lorca	besame
Mad House	aprayer	Los Caños	ninapiensa
Eminem	withouttime	Melody	patanegra
1 Giant leap	myculture	Oreja de Van Gogh	laplaya
Bombfunk Mcs	liveyourlife2	miguel bose	morena
Opaque	finallyhere	David Civera	dilequela
Safri Duo	sambadagio	Coyote Dax	norompas
Sonique	sky	Sonia y Selena	yoquiero
Hampenberg	ducktoy	Raul	prohibida
Luna Park	spacemelo	Navajita P	alegriade

Para Nokia, envía **PSDIB + DIBUJO** al **7057** ej. PSDIB ALIEN
Para EMS envía **PSEMSDIB + DIBUJO** ej. PSEMSDIB ALIEN
EMS válido para Amena y Vodafone



Envía **PSLOGO + LOGO** al 7057 Ej: PSLOGO VACAS2



Envía **PSNOM TIPO NOMBRE** Ej: PSNOM 5 David

David Tipo 5 | PACO Tipo 1 | Ana Tipo 2 | Monica Tipo 3 | Nota Tipo 4
f® k¥ Tipo 6 | Mjelle Tipo 7 | VICENTE Tipo 8 | PEPE Tipo 9 | karla Tipo 10 | MARIA Tipo 11

Para TODOS los móviles
Diviértete con tu móvil

Son tronchantes...envía al 7057:
PSCHISTES para recibir chistes
PSMURPHY - leyes de murphy
PSCHISVERDES - chistes verdes
PSCHISFRASES para frases
PSCHISCOMP -chistes comparativos
PSCHISCOMO - chistes como

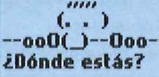
Descubre lo que te espera hoy
PSHOR TU SIGNO al 7057
Ej: NVHOR LEO

Horóscopo para un dia importante
PSHOR TU SIGNO DD.MM.AAAA
Ej: NVHOR LEO 27.03.2002

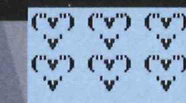
Para saber qué decir envía
PSPIROPOS al 7057

Envía un mensaje secreto a alguien a ver si puede adivinar tu identidad
Envía **KAZA + TU NOMBRE + Num destino + MENSAJE ANONIMO** al 7057

Envía **PSDYN + DIBUJO** al **7057** Ej. PSDYN GUAU




```
(>"<)
o", ) MANDO
( (,) 1BESO
¿.¿.J
```



Varios
ahorcado
algodondulce
amistad
besolengua
birra
coca
cristo
dios
echodemenos
entucabeza
fiebresabado
firmes
movilgases
mpiro
nuevotono
osito
perro
pinocho
serasmio
sonrisa
southpark2
truco

Adorables
adiosbella
atrapame
boo
despierta
mandobeso
mejoramigo
ositomio
osobaila
osocorzn
parejita
pulsaabajo
snoopymola
solito
tequiero
teveo
unabrazo

Con mensaje
abrazoboom
amigos
besito
buenasnoches
buenasnoches2
duermete
felizdia
guau
llama
timido
toctoc

Amor
amor
besame
coracazado
corazones
cupido
explota
grancorazon
latido
memolas
simsalabim2
teamo
tequiero2
tequiero3
tequiero4

Humor
animales
apestas
besaculo
bescul
cerdo
cerebro
espejo
feminista
gafas
golpeame
iloveyogur
lacaja
mierda
mujeres
nuevotono
pedo
tufoto
tufoto2
virusnokia

Golfos
asnofilia
chichi
depiladas
dinero
compara
limpiaculo
malpensado
manualsex
mmada
muevelas
muyocupado
paja
prrocach
polvos
porno1
porno2
rabozilla
sexamen
sextalla
xxbeso

Para TODOS los móviles
Diviértete con tu móvil

CINE CHAT

Tu envías a todos y todos te envían a ti!!

Crea tus propias salas!

Invita a tus amigos!

Válido para todos los móviles y operadores!

Envía CHAT al 7057
Para ver comandos, envía CHAT MENU
Ayuda en CHAT AYUDA

¡¡Por cada mensaje que envíes recibes 4 totalmente GRATIS!!

Chat internacional de cine
Charla con otros europeos sobreel cine con tu móvil!

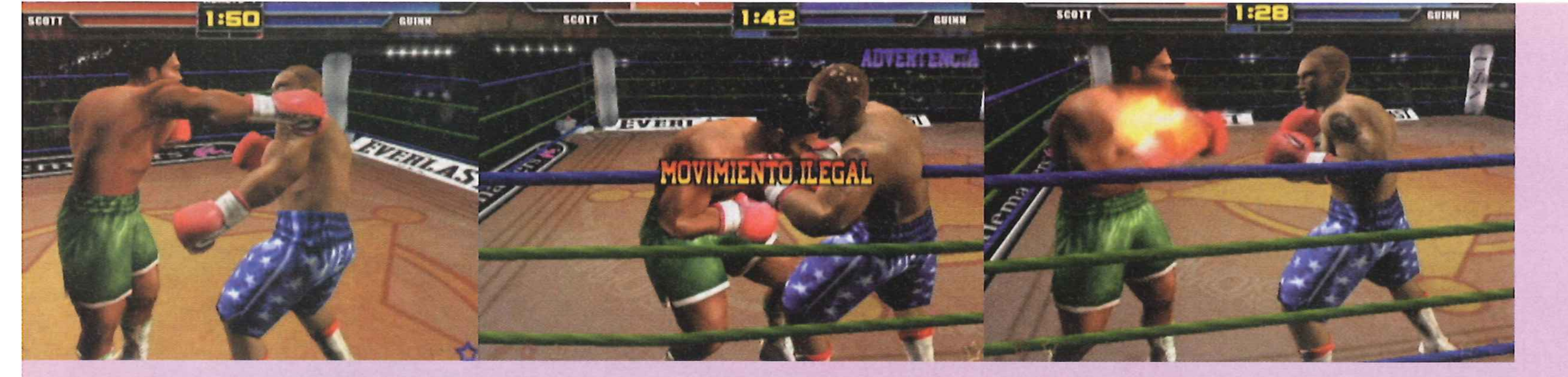
Envía iCHAT al 7057
Para ver comandos, envía iCHAT MENU
Ayuda en iCHAT AYUDA

PERSONALIZA TU MÓVIL EN NUESTRA WEB www.knalmovil.com

Coste Mensaje para el 7057: 90 cénts. Tonos, logos y dibujos dinámicos sólo para Nokia. Para problemas: soporte@knalmovil.com

Tonos | Dibujos | Nombres | Dibujos Dinámicos | Horóscopos | Chat | Piropos | Chistes | Kaza





MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING

MÁS QUE GUANTES, PARECEN MUÑONES

PLATAFORMA	**PS2**
GÉNERO	**DEPORTIVO**
IDIOMA	**INGLÉS**
DESARROLLADOR	**CODEMASTERS**
EDITOR	**CODEMASTERS**
DISTRIBUIDOR	**PROEIN**
PRECIO	**POR DETERMINAR**

Hubo un tiempo en que la violencia era el único modo de supervivencia pero, ahora que supuestamente todos somos más civilizados (sólo hay que mirar los campos de fútbol para ver que no es así), las muestras de rabia se circunscriben a los rings de boxeo. De ahí que *Mike Tyson Heavyweight Boxing* sea un juego inspirado en la carrera del chico más duro del *ghetto*, a quien la vida ha maltratado tanto como él ha hecho con mujeres y rivales. Violencia al cuadrado, dentro y fuera del escenario.

Sin embargo, una vez que nos adentremos en sus tripas, observamos que dicho título no se corresponde con la categoría profesional (que no personal) y el gancho de quien le da nombre. Lento de movimientos y muy falto de *frames* por segundo, son los evidentes fallos técnicos como el clipping en el intercambio de golpes o su deficiente modelado los que le derrotan ante rivales de mucha más enjundia como *Ready 2 Rumble 2*, *Knockout Kings 2002* o *Victorious Boxers*.

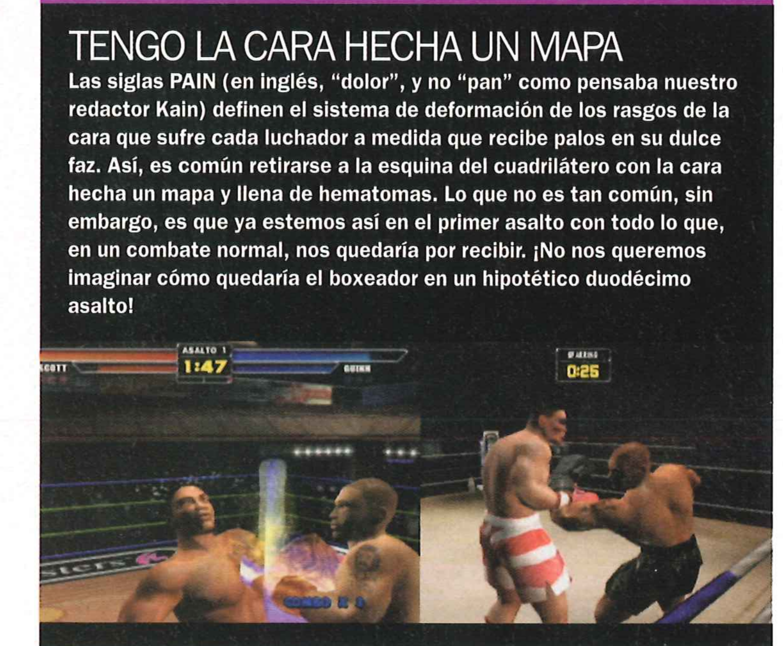
Quizá lo más interesante de este juego sea la multitud de opciones, tanto activas como desbloqueables, que atesora. Podemos diseñar un boxeador a nuestro gusto (a ser posible, sin el currículo delictivo de Tyson) basándonos en una completa serie de parámetros personalizables e incorporarle nuevas facultades a medida que vayamos derrotando a nuestros oponentes. El modo Historia también cuenta con este incentivo, ya que cada victoria comportará una mejora en nuestro nivel boxístico que, lamentablemente, no siempre veremos reflejada en el juego. Sobre todo si tenemos en cuenta que los combates se desarrollan a un ritmo esquizofrénico, cuyo desenlace suele ser la lona (para nuestro contrincante o para nosotros)... ¡en el primer asalto!

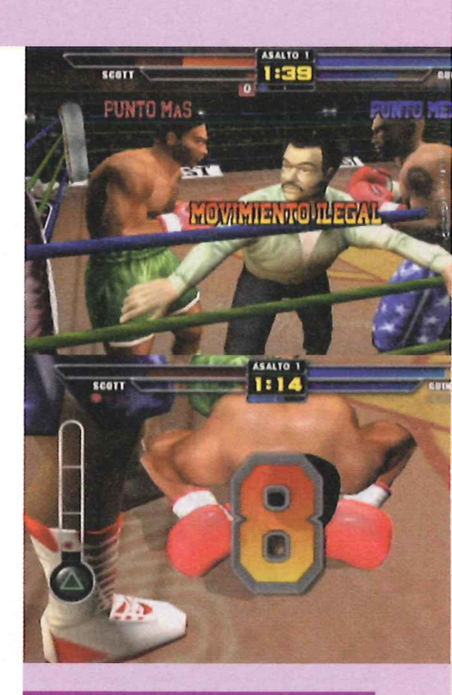
Así que poco o nada nuevo aporta este *Mike Tyson Heavyweight Boxing*, cuyo (pocos) méritos se diluyen en cuanto suena el gong, que bien podría ser un toque de queda para que los aficionados al noble deporte del boxeo opten por alguna otra alternativa jugable.

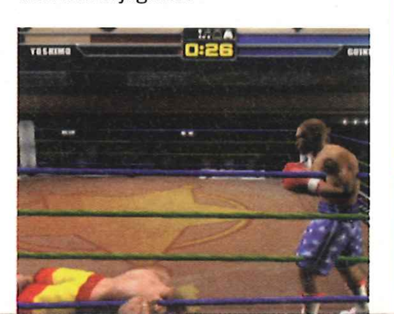
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING NO SE CORRESPONDE CON LA CATEGORÍA PROFESIONAL (QUE NO PERSONAL) Y EL GANCHO DE QUIEN LE DA NOMBRE

TENGO LA CARA HECHA UN MAPA

Las siglas PAIN (en inglés, "dolor", y no "pan" como pensaba nuestro redactor Kain) definen el sistema de deformación de los rasgos de la cara que sufre cada luchador a medida que recibe palos en su dulce faz. Así, es común retirarse a la esquina del cuadrilátero con la cara hecha un mapa y llena de hematomas. Lo que no es tan común, sin embargo, es que ya estemos así en el primer asalto con todo lo que, en un combate normal, nos quedaría por recibir. ¡No nos queremos imaginar cómo quedaría el boxeador en un hipotético duodécimo asalto!







ARRIBA
- VERSÁTIL CREACIÓN DE LUCHADORES
- MUCHAS MODALIDADES DE JUEGO
- LICENCIAS OFICIALES

ABAJO
- ¡TREMENDO CLIPPING, VIVE DIOS!
- ¿K.O. EN EL PRIMER ASALTO?
- PESADAS ANIMACIONES

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	5,5
GRÁFICOS	6
JUGABILIDAD	5,5
DURACIÓN	5
VIDILLA	6,5

VALORACIÓN GLOBAL



6

ARMY MEN: RTS

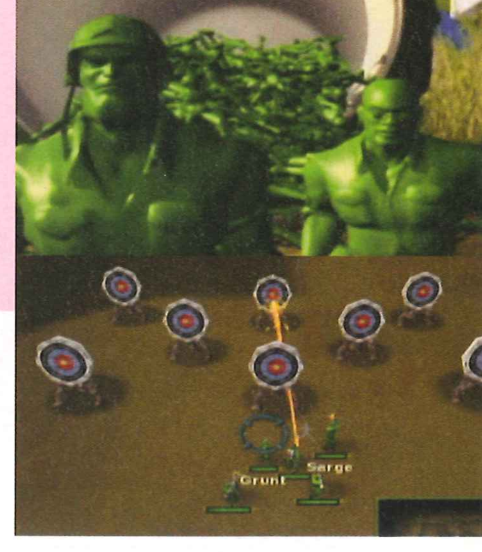
LOCOS POR LA ESTRATEGIA

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **ESTRATEGIA**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **PANDEMIC**
EDITOR **3DO**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
PRECIO **39,99 EUROS**

El género de la estrategia ha dado muchas alegrías a los jugones *peceros* (*Warcraft, Red Alert*...), pero siempre ha dejado a medias a los consoleros de toda la vida... y es que un pad no siempre te ofrece todas las posibilidades de un teclado. Aun así, 3DO vuelve a la carga con *Army Men: RTS*, en que dirigiremos toda una serie de escuadrones de sus famosos muñecos enanos...y nunca mejor dicho, ya que los programadores se han esforzado en que los miopes tengan que agudizar la dioptrías para distinguir un tanque de un soldado.

Pero la gran laguna de este título es la falta de la raíz de su propio género: la estrategia. Para ganar una batalla lo único que necesitaremos es tener más efectivos que nuestro adversario, y si ideamos estrategias complejas sin poseer un mayor número de soldados resultará casi imposible batir al contrincante. La utilización de la fuerza bruta y del tiroteo sin ton ni son van en claro detrimento de la jugabilidad, ya que después de unas cuantas misiones te darás cuenta de que los objetivos siempre se consiguen de la misma forma. Aunque al principio pueda resultar simpático y adictivo, *Army Men: RTS* no escapa a la maldición de su saga y resulta una estratégica decepción.





AMBIENTACIÓN	6
GRÁFICOS	6,5
JUGABILIDAD	5
DURACIÓN	5
VIDILLA	5,5

VALORACIÓN GLOBAL
5,5

LILO & STITCH PROBLEMAS EN EL PARAÍSO

DE PLATAFORMAS EN HAWAI

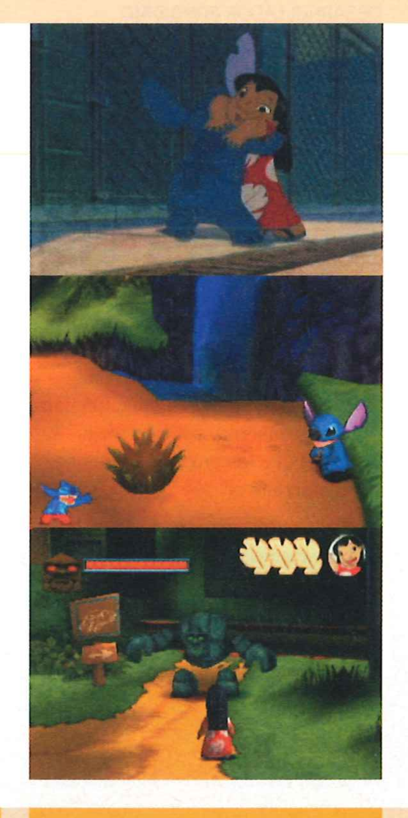
PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **PLATAFORMAS**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **HIGH VOLTAGE**
EDITOR **DISNEY INTERACTIVE**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **29,99 EUROS**

Un experimento genético alienígena con aspecto perruno aterriza en la Tierra, en las paradisíacas playas de Waikiki (lo que nos recuerda que este verano no vamos a bañarnos en nada mejor que en la piscinita de plástico del sobrino de Snatcher). Lilo, una pequeña nativa de la isla y amante de los animales, decide adoptar a esa forma extraterrestre llamada Stitch, que se metamorfosea en un perro para ganarse su cariño. La niña, poco a poco, le enseñará la isla, con todos sus encantos y peligros. Ése es, más o menos, el argumento de esta adaptación de la próxima película Disney que llegará a nuestros cines.

GRÁFICAMENTE HABLANDO EL JUEGO NO ES NINGÚN PORTENTO, AUNQUE LAS POBRES TEXTURAS SE COMPLEMENTAN CON UN GENEROSO COLORIDO DE LOS ESCENARIOS, AL ESTILO DE *KLONOA* O *RAYMAN*

Si podemos decir que las plataformas en PS One tienen un rey con nombre propio, que es *Crash Bandicoot*, está claro que *Lilo & Stitch* acepta su monarquía y se conforma con intentar plasmar el funcionamiento y la divertida filosofía de dicho título, que enamoró a todos los jugones del 'salta y ataca' en la gris de Sony. Además, gráficamente hablando el juego no es ningún portento, aunque las pobres texturas se complementan con un generoso colorido de los escenarios, al estilo de *Klonoa* o *Rayman*.

Durante el viaje por la isla iremos recogiendo una serie de ítems mientras realizamos simplones ataques para acabar con nuestros adversarios. Dependiendo de la fase utilizaremos a Lilo o a Stitch, aunque este último es mucho más divertido, sobre todo por su ataque torbellino a lo Diablo de Tasmania. En cuanto a los *final bosses*, como suele ocurrir en los juegos Disney, muestran comportamientos robóticos y faltos de cualquier tipo de gracia y dificultad. Su jugabilidad podría calificarse de digna, ya que el manejo de los personajes es el clásico de este género, pero la poca variedad de enemigos, la similitud de las misiones y lo repetitiva que resulta la historia hace que este título ofrezca una vida jugable bastante corta.







¿SE SUPONE QUE ES UN PERRO?

Lilo tiene predilección por toda clase de animales, aunque además sospechamos que es más miope que Rompetechos, ya que el nuevo bichito de Disney se parece tanto a un perro como la PS2 a la Atari 2600. Stitch es en realidad un experimento genético, exactamente el 626 de la Federación Galáctica, capaz de usar el 90% de la capacidad de su cerebro, lo que le permite saber toda clase de idiomas y dialectos de todas las partes de la galaxia. Sí, es muy listo, pero vaya... ¿dónde le ven el parecido a un perro?





ARRIBA
LA SIMPATÍA DE LOS PERSONAJES
LOS ESCENARIOS HAWAIANOS
EL TORBELLINO DE STITCH

ABAJO
CORTO Y REPETITIVO
BANDA SONORA MACHACONA
DEMASIADO FÁCIL

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	6,5
GRÁFICOS	6
JUGABILIDAD	5
DURACIÓN	4,5
VIDILLA	6,5

VALORACIÓN GLOBAL
6

PLANETSTATION Y SONY TE REGALAMOS

10 ESPLENDOROSOS PACKS FINAL FANTASY X

SORTEAMOS 10 PACKS FORMADOS POR UN JUEGO *FINAL FANTASY X* Y UNA CAMISETA EXCLUSIVA ENTRE LOS QUE CONTESTEN CORRECTAMENTE A LA SIGUIENTE PREGUNTA:



¿COMO SE LLAMA EL ENTE MALIGNO QUE DESTRUYE A ZANARKAND?

A GIL Y GIL B SINH C CHIQUITO-SAN D OLIVER ATON

¿CÓMO SE LLAMA EL ENTE QUE DESTRUYE A ZANARKAND?

A **GIL Y GIL** B **SINH** C **CHIQUITO-SAN** D **OLIVER ATON**

NOMBRE ______ FECHA DE NACIMIENTO ______

DIRECCIÓN ______ LOCALIDAD ______

TELÉFONO ______ C.P. ______

BASES DEL CONCURSO

Aceptar las bases del concurso.

No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.

Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.

El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 6 de agosto de 2.002 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 46 de *PlanetStation*.

RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO LOTES FINAL FANTASY X (PLANET 44) PlanetStation Editorial Aurum Rda. Sant Pere 38, 08010 BARCELONA



EL MES PASADO OS DEJAMOS A MEDIO CAMINO DEL VIAJE DE TIDUS Y COMPAÑÍA EN SU DIFÍCIL MISIÓN DE DEVOLVER LA PAZ A SPIRA. PASEN Y VEAN EL DESENLACE DEL MEJOR RPG PARA PLAYSTATION 2

FINAL FANTASY X

segunda parte

1 JUGADOR
TARJETA 63 KB
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK 2

FORMATO **PS2**
EDITOR **SQUARE**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **69,99 EUROS**

TEMPLO DE MACALANIA

Monstruos: Flan de hielo, Lobo de nieves, Mafú, Ojo diabólico y Soldado guado

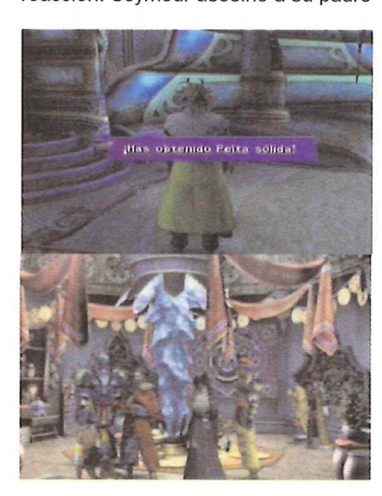
SENDA DE HIELO

Charla con el albhed sentado para que te dé **400 Guiles** y sigue el largo camino hasta que el monje vete el paso a Rikku por ser una albhed. Sin embargo, y gracias a la intervención de Auron, la chica puede continuar.

SALA

Acepta **1 Pelta sólida** que te entregará Tromell como gratitud por haber evitado el secuestro de Yuna y guarda la partida si así lo deseas en la **Esfera del viajero - Nv. 2**. Por su parte, los cofres contienen **2 Pociones X** y **5.000 Guiles,** mientras que en la celda de los monjes (izquierda) encontrarás otro cofre con **3 Colas de Fénix.** Habla con los comensales para obtener **1 Éter**, **1 Elixir** e información sobre Seymour.

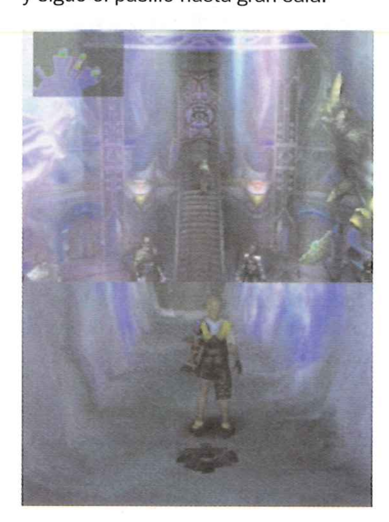
De la celda de las monjas (derecha) sale una alterada por algo que acaba de descubrir. Entra en la habitación para conocer el motivo de su reacción: Seymour asesinó a su padre





Jyscal. No abandones el lugar sin hacerte con las **2 Panaceas** del cofre y las **2 Ultrapociones** con las que te obsequiarán. Al salir de la celda podrás invertir tu dinero en los objetos de Oaka.

Sube las escaleras, cruza la puerta y sigue el pasillo hasta gran sala.



ANTECÁMARA

El hijo de Jyscal acepta las acusaciones contra él de forma que no te queda más remedio que enfrentarte al mismísimo **Seymour.** (VER RECUADRO)



Tromell se lleva al fallecido Seymour acusando de traidores al grupo. Aprovecha para guardar la partida en **Esfera del viajero - Nv. 2** y regresa por la puerta anterior para acceder de una forma un tanto accidentada al **Recinto de la prueba**. (VER RECUADRO)

SEYMOUR

VIT: 6.000
Fuerza: 20
Poder mágico: 25
PH: 2.000
Guiles: 5.000
Objetos: 1 Esfera especial o 1 Esfera negra

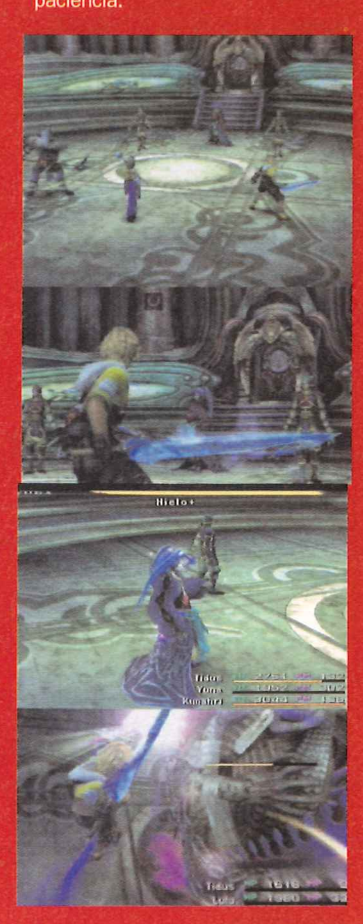
SOLDADO GUADO (X2)
VIT: 2.000
Fuerza: 10
Poder mágico: 15
PH: 290
Guiles: 300
Objetos: 1 Esfera de habilidad

ÁNIMA
VIT: 18.000
Fuerza: No disponible
Poder mágico: No disponible
PH: 2.500
Guiles: 3.000
Objetos: 1 Esfera de habilidad

Primero lucharás contra Seymour quien se encuentra custodiado por dos Soldados guado. Éstos se autolanzan los hechizos Coraza mientras que Seymour hará lo propio con Escudo. Cuando ataques a los soldados comprobarás que poseen la habilidad AutoPoción gracias a la cual recuperan VIT cuando son atacados. Para que se les acabe el chollo utiliza la habilidad especial Robar de Rikku sobre ambos de forma que les quites un par de Ultrapociones. Por cierto, a Seymour le puedes mangar unos cuantos Éter+.

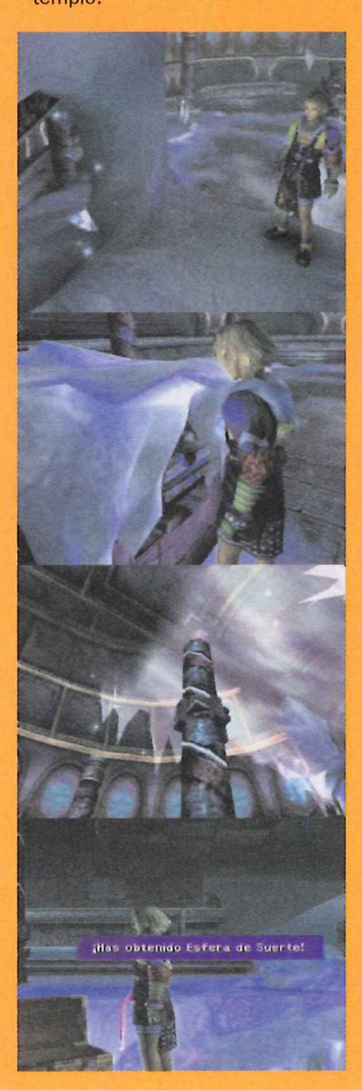
Otros personajes como Tidus, Yuna y Wakka pueden utilizar el comando extra Hablar sobre el invocador para aumentar alguno de sus parámetros. Ándate con ojo con el parricida ya que es un experto en magia elemental que podrás anular gracias a los hechizos antielementales de Yuna. Su pauta es la siguiente: primero usará Hielo+, en su siguiente turno Electro+, más tarde Aqua+, por último Piro+ y... vuelta a empezar. Cuando le hayas hecho bastante daño, el muy maldito invocará al eón Ánima. Su pauta de combate es usar su ataque extra Dolor, de manera que mata a un personaje de tu grupo, y en el siguiente turno recurre a Acumular para llenar su barra de turbo. Y más vale que no seas víctima de su poderoso Caos deliberado. Por suerte, Yuna cuenta con una nueva invocación que aún no tiene nombre... pero que tiene toda la pinta de ser Shiva. No te dejes engañar por su belleza glacial ya que su ataque extra Golpe celestial es muy poderoso mientras que un par de turbos Polvo de diamantes deberían ser suficientes para acabar con Ánima. Si tienes problemas de vitalidad, haz que Shiva se ataque a sí misma con Hielo o Hielo+.

Derrotado su doloroso eón, Seymour reaparece con su VIT al tope. Si Shiva sigue en pie usará contra ella hechizos elementales ++, mientras que si luchas con tus personajes hará lo propio con hechizos + pero en tandas de dos. Por suerte mantiene su rutina de lanzamientos (Hielo, Electro, Aqua y Piro), algo que lo convierte en un enemigo totalmente previsible. Derrotarlo ahora será cuestión de paciencia.



RECINTO DE LA PRUEBA

-Desciende por la rampa de hielo al piso de abajo.
-Coge la Esfera de obstrucción de la columna central y colócala en el altar.
-Empuja el altar hacia la derecha para romper el carámbano de hielo y vuelve a empujarlo hacia arriba para romper otra serie de carámbanos.
-Síguelo hasta la nueva zona y coge de nuevo la Esfera de obstrucción.
-Colócala en el hueco más alejado de la pared de la izquierda.
-Vuelve al piso de arriba y hazte con la Esfera de Macalania de la izquierda.
-De nuevo en el piso inferior ponla en el altar y empuja éste hacia la derecha para crear un tramo de un puente de hielo.
-Sube otra vez y coge la Esfera de Macalania de la derecha.
-Regresa al piso de abajo y coloca la Esfera de Macalania en el hueco de la columna de la izquierda para formar el segundo tramo del puente de hielo.
-Asciende la rampa y coge la tercera y última Esfera de Macalania.
-Ponla en la columna central de este mismo piso, donde estaba inicialmente la Esfera de obstrucción, de forma que se complete el puente de hielo.
-Sube hasta él por la rampa y pisa el símbolo luminoso de forma que aparezca a tu lado el altar con la Esfera de Macalania.
-Cógela de nuevo y empuja el altar para que descienda por la rampa y acabe sobre un carámbano de hielo con la Esfera de destrucción colocada en él.
-Baja por la rampa y pisa el símbolo luminoso de abajo del todo para que el altar regrese a su posición inicial.
-Coloca la Esfera de Macalania que llevas en la mano en el hueco de la derecha para que reaparezca el primer carámbano de hielo que destruiste.
-Coge la Esfera de Macalania de la columna central y ponla en el hueco del norte para que reaparezca la rampa que conduce al piso inferior.
-Hazte con la Esfera de Destrucción del altar y ve al piso inferior. Colócala en el hueco libre de la pared de la izquierda para que aparezca un cofre con **1 Esfera de Suerte** dentro.
-Vuelve al piso de arriba, empuja el altar hacia la derecha para destruir de nuevo el carámbano de hielo y pon la Esfera de Macalania de la derecha otra vez en él.
-Empuja el pedestal hacia el norte para que se deslice al piso de abajo y luego desplázalo hacia la derecha para volver a formar un tramo del puente de hielo.
-De nuevo sube la rampa, hazte con la Esfera de Macalania y colócala en la columna central.
-Cruza ahora el puente superior, sin pisar el símbolo luminoso del suelo, para volver a la entrada del templo.



SALA

Tromell destruye la prueba del parricidio de Seymour y se empeña en castigar a Yuna y a sus guardianes por matar a su líder. Al grupo no le queda más remedio que huir.





SENDA DE HIELO

Compra objetos curativos a Oaka si andas escasos de ellos y no dudes en utilizar la **Esfera del viajero - Nv. 2.** Hasta que salgas al aire libre te perseguirán soldados guados capaces de invocar a monstruos autóctonos para luchar contra los protagonistas. Cuanto antes abandones el recinto menos enfrentamientos de este tipo te verás obligado a soportar.







DESFILADERO

Sigue todo el camino en dirección a la Casa Rin para llegar a la siguiente **Esfera del viajero - Nv. 2.** Avanza un poco más para vértelas con **Wendigo.** (VER RECUADRO)

El bicho no acepta con mucho gusto la derrota y destruye la superficie helada del lago de forma que el grupo cae al fondo.





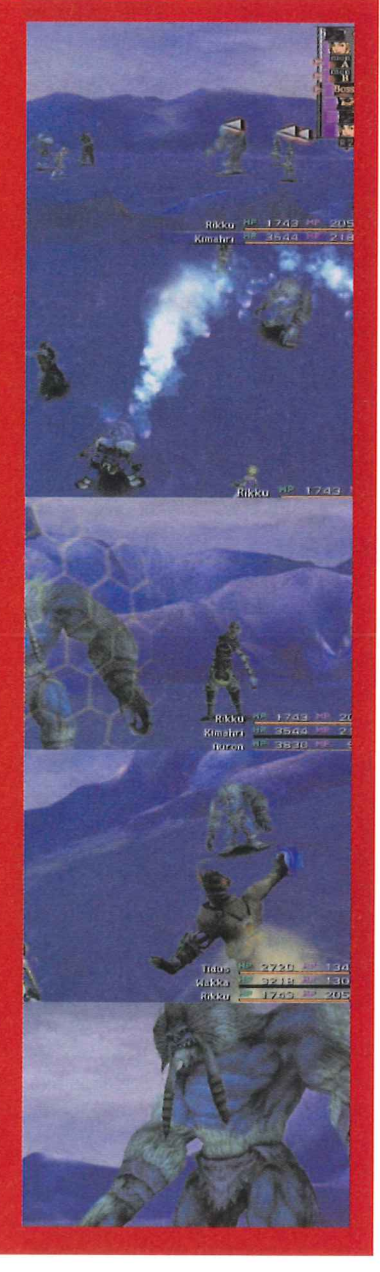
FONDO DEL LAGO

Puedes guardar tus progresos gracias a la **Esfera del viajero - Nv. 2** que hay a tu lado. Luego charla con el resto de personajes para que Yuna despierte y acuerden visitar al venerable Mika para explicarle lo ocurrido respecto a Seymour. Cerca del lugar donde se hallaba Kimhari verás cofre con **1 Esfera llave nv. 2** y al lado de Auron se encuentra otro cofre con **1 Avenger.** Habla con el veterano guardián y al instante todos se verán afectados por las toxinas de Sinh.

WENDIGO

WENDIGO
VIT: 18.000
Fuerza: 40
Poder mágico: 1
PH: 2.000
Guiles: 3.000
Objetos: 2 Esferas de vigor
SOLDADO GUADO (X2)
VIT: 1.200
Fuerza: 1
Poder mágico: 14
PH: 290
Guiles: 480
Objetos: 1 Esfera de habilidad

Los Soldados guados se empeñan en provocar a Wendigo el estado Locura de manera que éste se abalance continuamente sobre tu grupo con resultados catastróficos debida a su alto nivel de Fuerza. La mejor estrategia es desactivar la habilidad AutoPoción de los guado robándoles Ultrapociones con Rikku. Luego concentra tus ataques sobre ambos aunque cuando mueran lanzarán los hechizos de apoyo Coraza y Escudo sobre el monstruo. Y si han conseguido enloquecer a Wendigo antes de desfallecer, devuélvele la cordura con la magia Esna. Eliminados los peones, es hora de ir a por la pieza más poderosa. Ni se te ocurra utilizar ataques físicos normales ya que contraataca sin pensárselo dos veces. En vez de eso recurre a las técnicas Ataque Niebla o Ataque Morfeo de Wakka y cébate en la debilidad elemental al fuego de Wendigo ya sea con el hechizo negro Piro de Lulu (cuanto más evolucionado lo tengas mejor) o con el eón Ifrit. La elección es tuya.





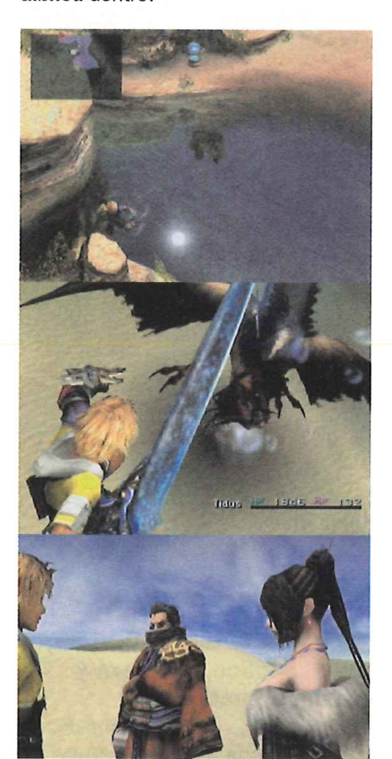
DESIERTO SANUBIA

Monstruos: Barsam de arena, Cactilio, Droid armado, Droid guardia, Gusano de arena, Halcón, Lobo del desierto, Mushufushu y Zu

OASIS

Tidus despierta solo en un oasis. No es momento de perder el tiempo en un lugar así y más si no están el resto de compañeros. Dentro del agua, a la izquierda hay un cofre con **4 Panaceas** y en tierra firme una **Esfera del viajero - Nv. 2.**

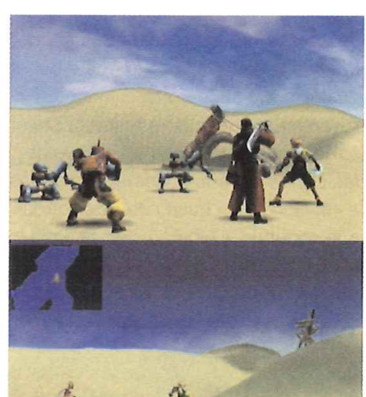
Al adentrarte en el desierto te enfrentas a un enorme Zu pero si tienes problemas para derrotarlo solo al cabo de unos cuantos intercambios de golpes se unirán Auron y Lulu. Un poco más adelante está Wakka y a su lado un botiquín con **8 Remedios albhed** dentro.



ZONA ESTE

En la siguiente área ve hacia la derecha para localizar a un preocupado Kimhari. El siguiente miembro en unirse al grupo es Rikku quien informa al resto que están en la isla Bikanel. Sólo falta Yuna y te avisamos que pasará bastante tiempo antes de que vuelvas a contar con ella, sus habilidades curativas y... sus eones. Así que hay que partir en su búsqueda lo antes posible no sin antes abrir el cofre y el botiquín cercanos para hacerte con **2 Éter** y **8 Remedios albhed.** Guarda la partida si así lo deseas en la **Esfera del viajero - Nv. 2** y sigue a la joven





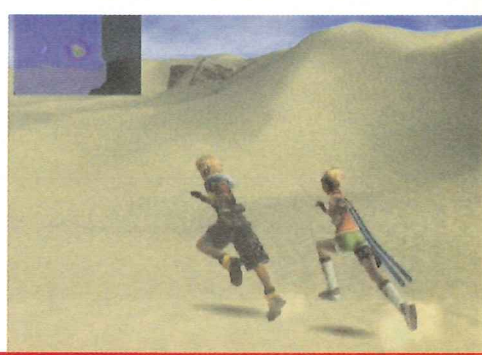
albhed. Antes de llegar a la siguiente zona busca otro cofre con **4 Ultrapociones** en un recodo a la izquierda del camino.

ZONA CENTRAL

Esta zona es muy extensa y algunos enemigos te provocarán más de un dolor de cabeza como los Gusanos de arena (debido a su alta VIT) o los escurridizos Cactilios. Para recoger todos los objetos en orden y sin tener que dar muchas vueltas innecesarias ve primero hacia la izquierda para encontrar al fondo de todo un cofre con **2 Omnipociones.** En la parte central hay otros dos cofres con **2 Pociones X** y **4 Ultrapociones.**

Continúa hacia el noroeste para localizar un cartel escrito en albhed, una **Esfera del viajero - Nv. 2.** y un botiquín con **8 Remedios albhed.** Tomando como punto de referencia el cartel ve hacia el norte en busca del **Diccionario albhed 18 (N=R)** que





destaca sobre la arena de una duna. Puedes acceder a la zona oeste del desierto por ahí pero te recomendamos que regreses hasta el cartel anterior y entres en el área de las ruinas situado al oeste. Explóralas a conciencia en busca de tres cofres que contiene **1 Elixir**, **1 Esfera llave nv. 2** y **10.000 Guiles** y el **Diccionario albhed 17 (X=Q)**. Sin más dilaciones dirígete a la zona oeste del desierto.



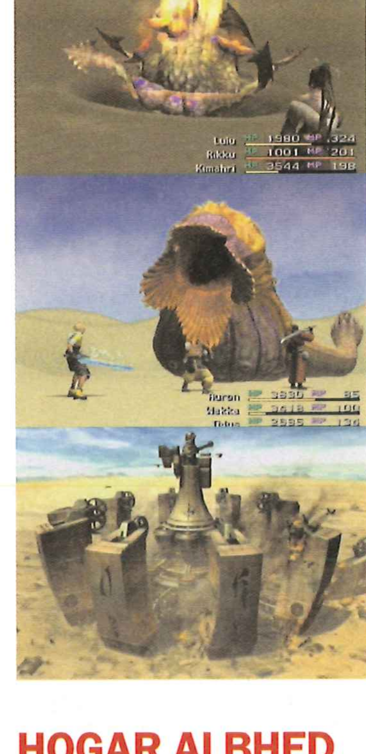
ZONA OESTE

En la parte este una tormenta de arena bloquea el paso al pueblo de los Cactilios. Deberás superar un divertido minijuego para poder entrar en él aunque de momento no tienes ocasión de completarlo. En lugar de eso busca un recodo en el lado oeste donde se encuentra oculto un cofre con **8 Ultrapociones** y dentro de un agujero de arena localizarás otro cofre con el **Símbolo de Venus.**

En camino principal verás otros dos agujeros de arena. Si miras dentro se mostrarán tentadores dos cofres (**3 Omnielixires** y **2 Esferas warp**) custodiados por dos Barsam de arena, plantas vulnerables al fuego pero con un ataque llamado Metralla de semillas que provoca el estado Confusión.

Sólo te queda abrir un par de cofres más que guardan **3 Omnipociones** y **2 Pociones X** antes de enfrentarte obligatoriamente a un último Barsam de arena. Una vez derrotado, el grupo llegará al hogar albhed en el peor momento posible.



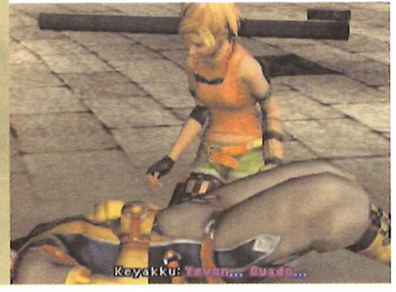


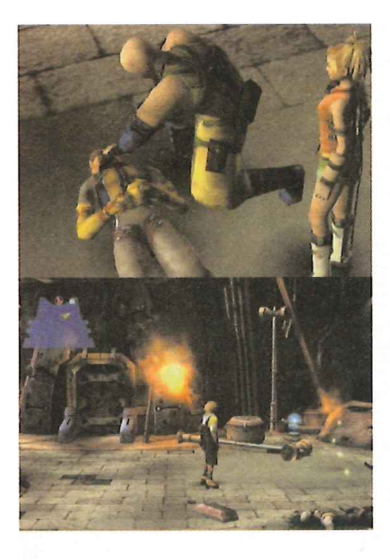
HOGAR ALBHED

Monstruos: Bicornio, Bom, Ojo diabólico, Quimera y Soldado guado

Los seguidores de Yevon formados por soldados guado acompañados por poderosos monstruos están realizando una incursión bélica en la fortaleza albhed. Conocerás al jefe de la tribu llamado Cid. Este personaje es además padre de Rikku, tío de Yuna y posee un medio de transporte que pronto descubrirás.

Registra el cuerpo que está al lado de Tidus para hacerte con **2 Ultrapociones** y busca el **Diccionario albhed 19 (C=S)** un poco más al noroeste. Piensa que será la primera y única vez que puedas venir a este lugar así que intenta no dejar nada por recoger. Antes de cruzar la puerta te recomendamos que utilices la **Esfera del viajero - Nv. 2.**





ENTRADA

Nada más acceder al interior te espera un combate contra un soldado guado y tres Bom bastante más fuertes que los anteriores a los que te enfrentaste. Finalizado el combate sigue adentrándote en el edificio.



PASILLO PRINCIPAL

Rikku confiesa que sus paisanos han secuestrado a los invocadores, pero por una buena causa, y que los mantienen ocultos en una habitación inferior. Tras las breves explicaciones un nuevo soldado guado ataca al grupo acompañado por dos Bicornios.

Baja las escaleras y abre el cofre para obtener **4 Remedios albhed.** Sube de vuelta las escaleras para poder acceder a una habitación trampa en la que aguarda otro soldado guado y dos Bicornios. Derrrótalos y recoge el **Diccionario albhed 20 (D=T)** situado sobre la cama. A parte de este ítem, dentro de la habitación hay dos sobres acertijo que podrás abrir si tus conocimientos del idioma albhed son buenos.

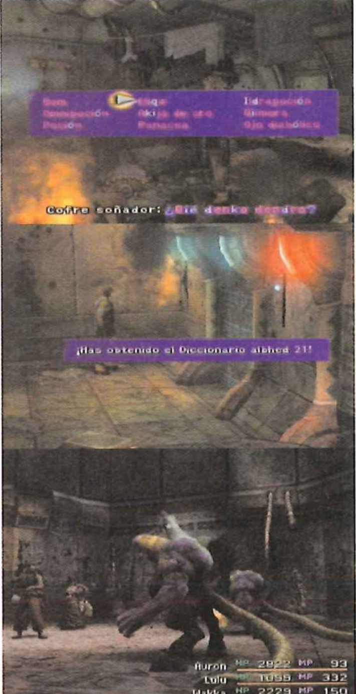
- En un cofre elige el contenido entre varias opciones.
- En el otro cofre selecciona la traducción correcta de tres palabras para ser recompensado con **1 Esfera amiga.**



Regresa al pasillo y al llegar a la intersección verás un cofre frente a ti con **6 Remedios albhed**. El desvío de la derecha conduce al **Diccionario albhed 21 (I=U)** y a una habitación trampa donde te espera un soldado guado y dos Quimeras. También encontrarás dos cofres acertijo.

- En un cofre adivina una cifra de cuatro dígitos realizando las operaciones matemáticas correspondientes para conseguir **1 Esfera especial.**
- En el otro cofre te someten a una prueba de cazatesoros albhed en el que debes responder por orden Sí, Hermano, Isla Bikanel y Albhed para obtener **1 Esfera técnica.**

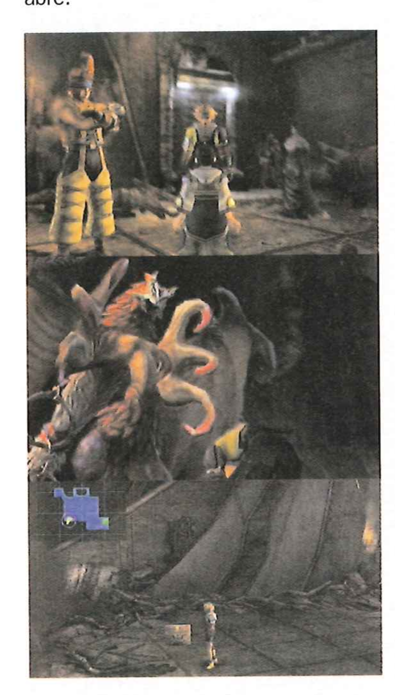
Con el botín en el inventario regresa a la intersección y alcanza la **Esfera del viajero - Nv. 2** situada en el pasillo de la izquierda. Al cruzar la puerta te las verás con un soldado guado y dos Quimeras que obstaculizan tu paso. Baja escaleras y busca dos cofres con **1 Esfera llave nv. 2** y **1 Esfera llave nv. 4.** ¡Que no se te olvide abrir este último!



ALMACÉN

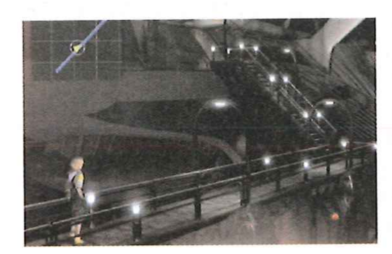
Pese a la supuesta seguridad del lugar, los monstruos de los guado han masacrado a los guardianes albhed. Por suerte se han salvado los invocadores aunque no hay rastro de Yuna. Rikku le confiesa algo a Tidus que habíamos intuido... la invocación del eón final comporta la muerte del invocador. Momento dramático donde los haya.

Cuando recuperes el control del chico hazte con los **10.000 Guiles** del cofre y cruza la única puerta que se abre.



HANGAR

Despídete del lugar porque cuando recorras la pasarela no habrá marcha atrás.

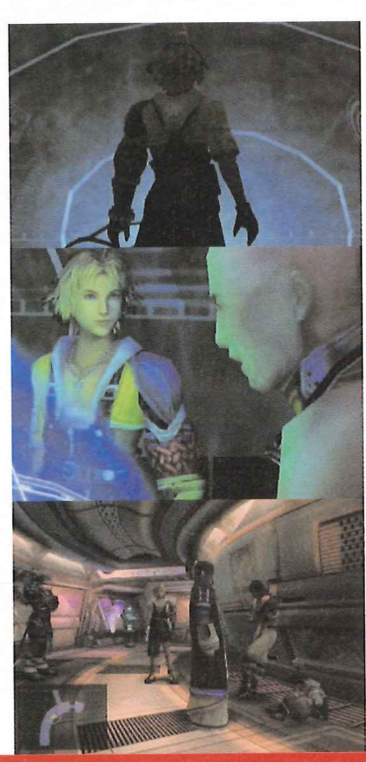


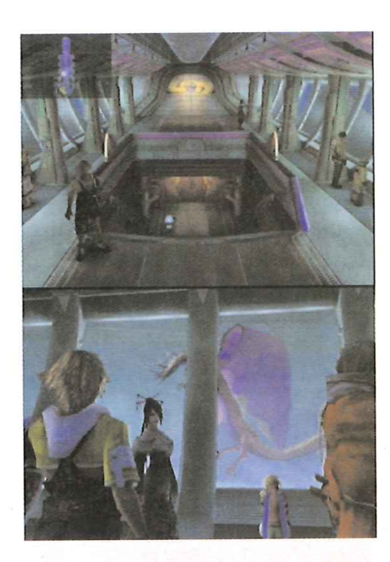
BARCO VOLADOR

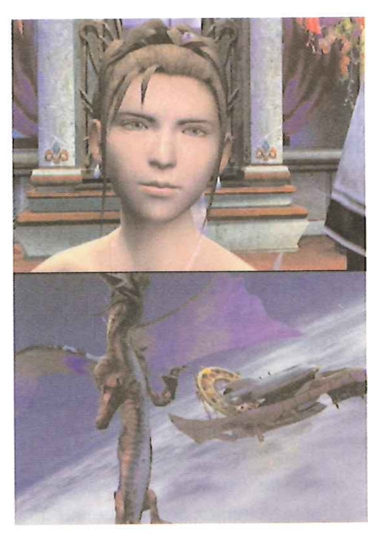
Monstruos: Bicornio, Bom y Ojo diabólico

La siguiente secuencia es bastante espectacular. Pese a las reticencias de Wakka el grupo abandona el hogar albhed en un barco volador no sin antes torpedearlo con bastantes problemas. Cuando recuperes el control de Tidus guarda la partida en la **Esfera del viajero - Nv. 2.** Aprovecha este momento de calma para explorar la aeronave a fondo. Lo más interesante que puedes hacer es consultar las mercancías de Rin por si tiene algún arma o protección de tu interés.

Cuando te canses de dar vueltas habla con Hermano, el piloto, y... descubrirás el paradero de Yuna. ¿Está vestida con un traje de novia? Charla con el resto de personajes, incluyendo a Cid, y cuando intentes salir el barco será atacado por monstruos. Éstos se encuentran en el corredor así que lucha contra los que sean necesarios para subir la barra de turbo de tus personajes. Luego dirígete al mirador que hay al sur y guarda la partida en la **Esfera del viajero - Nv. 2**. ¡Es una orden! Al acercarte a las cristaleras vislumbrarás la figura de un dragón volador al que deberás enfrentarte en breve. Sigue hacia el norte y móntate en el elevador para salir a cubierta y enfrentarte a **Efrey** (VER RECUADRO).







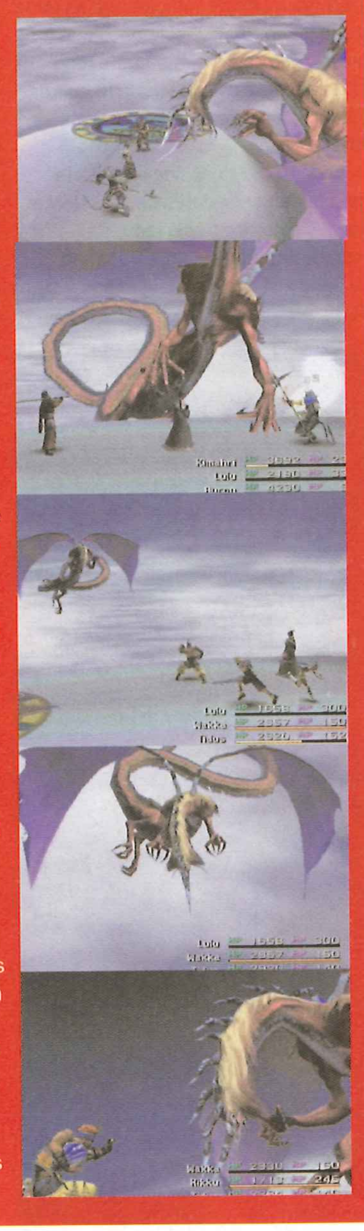
EFREY

VIT: 32.000
Fuerza: 36
Poder mágico: 30
PH: 5.400
Guiles: 2.600
Objetos: 1 Esfera negra

En este combate es fundamental la estrategia y el hechizo Prisa de Tidus es aún más indispensable que en los combates anteriores. Además, al no contar con Yuna en el grupo será necesario recurrir a los objetos curativos y cuanto antes lo puedas hacer mejor, ¿no?

Gracias a los comandos extras de Tidus y Rikku podrás ordenar a Cid que acerque o aleje el barco. Durante los primeros turnos mantenlo alejado y dedícate a atacar al bicho con la técnica Ataque Niebla de Wakka y la magia negra de Lulu, aunque ésta no resulte especialmente efectiva. Vigila el ataque Traca fulminante de Efrey ya que resta bastante VIT a los tres personajes.

Cuando hayas gastado los tres ataques de torpedos que puede realizar Cid, ordénale que se acerque a Efrey. A corta distancia podrán atacarle personajes como Auron o Tidus, mientras que Rikku tendrá la ocasión de robarle alguna que otra Piedra Agua. Utiliza todos los ataques turbo de que dispongas y prepárate a sufrir la ira del dragón en forma de ataques alteradores de estado como Mirada petrificante o Aliento tóxico. Cuando esto suceda recurre a la habilidad especial Usar de Rikku ya que es la única que puede utilizar los Remedios albhed.



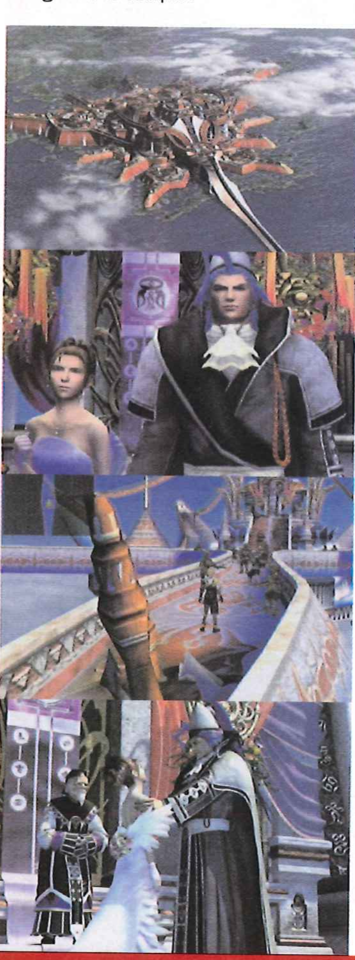
BEVELLE

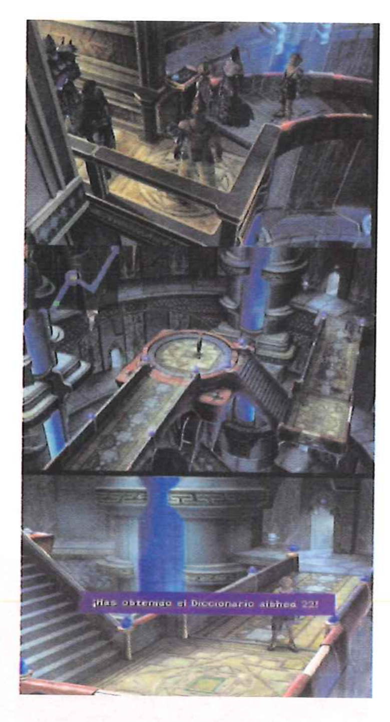
Monstruos: Flan hídrico, Fredia, Gurami, Iguion albino, Máscara B, Monje guerrero, Ojo malvado, Pulpo, Rémora, Rocco, Unidad blindada 63 y Unidad 99

TORRE SAGRADA

Sin tiempo que perder, el grupo acude espectacularmente al rescate de Yuna antes de que se case con Seymour. ¡A eso se le llama mantener el equilibrio! El corto trecho hasta la pareja de novios se te puede atragantar por culpa de las Unidades blindadas 99. Su Patada circular, a parte de ser una técnica que puede robar Kimhari, expulsa a uno de tus personajes de la zona de combate y si lo hace con los tres... *game over*. Lo peor de todo es que la última vez que pudiste guardar la partida fue ¡antes del combate contra Efrey!

Cuando consigas llegar hasta la pareja de invocadores se sucederán un serie de acontecimientos sorprendentes, suicidio frustrado incluido. El grupo consigue huir y se refugia en el templo.





PASAJE DE SACERDOTES

Máquinas dentro de un edificio sagrado: ¡menudo sacrilegio! Sigue adentrándote en el lugar y recoge el **Diccionario albhed 22 (J=V)** que se encuentra antes de llegar a la **Esfera del viajero - Nv. 2.** No dudes en guardar la partida porque en breve tendrás que superar el **Recinto de la Prueba.** (VER RECUADRO)

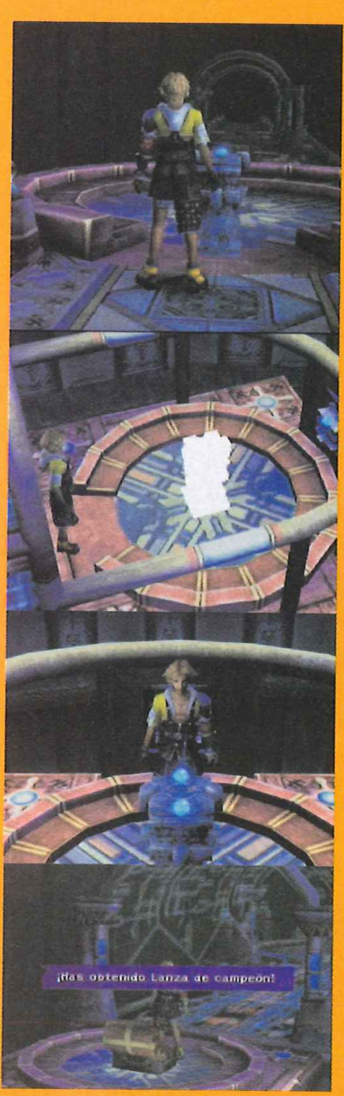


Tidus está muy preocupado por conocer el paradero de Yuna así que recibe la ayuda de Kimhari para poder entrar en la cámara del orador. ¡Aquí está la chica! Y como es muy hacendosa ha conseguido un nuevo eón: el poderosísimo Bahamut. El aviso de Rikku llega demasiado tarde y Tidus es apresado con el resto del grupo.

El juicio al que son sometidos es una auténtica pantomima. Los 'venerables' no lo resultan ser tanto y el único que parece un poco decente es Kelk Ronso. Tidus y Auron son encerrados en una misma jaula y tras una breve conversación el chaval es lanzado al agua junto a Wakka y Rikku.

RECINTO DE LA PRUEBA

-Empuja el altar para crear un elevador con el que Tidus descenderá.
-Pulsa X para descender por la zona de deslizamiento 1 y en la primera intersección vuelve a pulsar X para desviarte hacia la derecha.
-En la siguiente intersección continúa recto para llegar a a zona circular donde aparece el altar.
-Coge la Esfera de Bevelle y colócala en el altar de forma que hayan dos esferas en él.
-Empuja el altar y desanda el camino hasta la zona de deslizamiento 1.
-En la segunda intersección ve a la derecha. Coge una Esfera de Bevelle del altar y ponla en el hueco vacío.
-Empuja de nuevo el pedestal y vuelve a la zona de deslizamiento 1.
-Esta vez gira a la izquierda en la segunda intersección, coge la Esfera de Bevelle del hueco y colócala en el altar.
-Empújalo como de costumbre para regresar a la zona de deslizamiento 1.
-En la primera intersección gira a la derecha y en la siguiente a la izquierda para desplazarte por la zona de deslizamiento 2.
-Gira hacia la derecha en la intersección del final y coloca una Esfera de Bevelle del altar en el hueco.
-Empuja el pedestal para regresar a la zona de deslizamiento 2.
-Gira hacia la derecha en la penúltima intersección y hazte con la Esfera de obstrucción.
-Sigue el método tradicional para regresar a la zona de deslizamiento 2 y gira de nuevo hacia la derecha en la última intersección.
-Pon la Esfera de obstrucción en el hueco que apareció anteriormente y coge la Esfera de destrucción.
-Vuelve a la zona de deslizamiento 2 y coloca la Esfera de destrucción en el hueco donde estaba la Esfera de obstrucción.
-De nuevo en la zona de deslizamiento 2 desvíate hacia la derecha en la última intersección y pon la Esfera de Bevelle en el altar.
-Regresa a la zona de deslizamiento 2 y gira a la derecha en la única intersección que te falta.
-Empuja el altar hacia la nueva zona accesible y te desplazarás a otro lugar.
-Sube las escaleras y abre el cofre para conseguir **1 Esfera de VIT**.
-Pisa el símbolo luminoso que ha reemplazado al cofre para que se teletransporte a tu lado el altar.
-Coge una Esfera de Bevelle del altar y ponla en el hueco.
-Empuja el altar hacia la izquierda para alcanzar otro cofre con **1 Lanza de campeón** en su interior.
-Anda por el pasillo de la derecha.



PASAJE DE LA PURGACIÓN

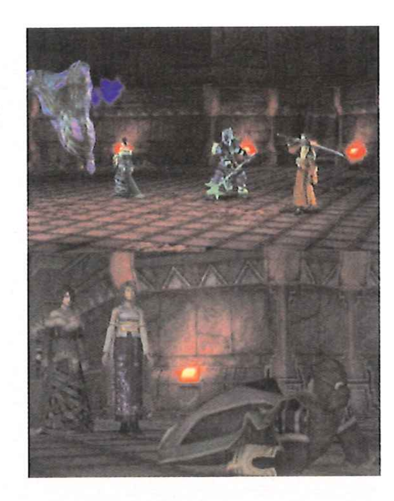
Por fin tomas el control de un personaje, en concreto de Yuna. Antes de nada guarda la partida en la **Esfera del viajero - Nv. 2** y ve en busca del resto de personajes que están encerrados en esta laberíntica zona.

En la primera intersección dirígete hacia al este y sigue el corredor hasta llegar a una nueva intersección en la que deber continuar hacia el norte para encontrar a Kimahri y un cofre con **1 Omnipoción**. Sigue el pasillo norte para llegar a otro cruce donde está Auron y una **Esfera del viajero - Nv. 2.**

Si te encaminas hacia el oeste llegarás a una puerta cerrada que de momento no puedes abrir aunque dentro de poco podrás pasar al otro lado de una forma nada convencional. Justo antes de llegar a dicha puerta hay un desvío hacia el sur: síguelo. Al alcanzar la segunda intersección (la primera es un pasillo sin salida) ve al este para toparte con Lulu y con un cofre que guarda **1 Esfera blanca.**

Dirígete al sur donde hay un cofre con **1 Elixir** y un símbolo en la pared que debes tocar.





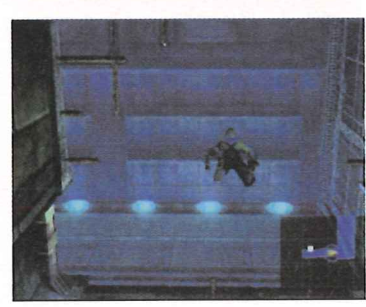
Sal de la sala y gira al este en el pasillo para llegar a la primera habitación.

Ve hacia el norte y luego hacia el este para alcanzar una habitación con un cofre que contiene **1 Esfera negra** y con un recuadro en el suelo que debes pisar.

Regresa al lugar donde encontraste a Auron y ve por el pasillo del oeste. Cuando llegues al transportador písalo cuando la flecha señale hacia el oeste y de esta forma aparecerás al otro lado de la puerta cerrada. Los cofres contienen **1 Anillo lúcido** y **1 Esfera técnica.**

Sal de la mazmorra gracias al mismo sistema y antes de avanzar por el pasillo de las luces rojas haz que tus eones luchen para aumentar sus medidores de turbo. Cuando estén todos al máximo estarás preparado para enfrentarte a los **eones de Issaru**. (VER RECUADRO)





EONES DE ISSARU

GROTHIA (IFRIT)
VIT: 8.000
Fuerza: No disponible
Poder mágico: No disponible
PH: 0
Guiles: 0
Objetos: Ninguno

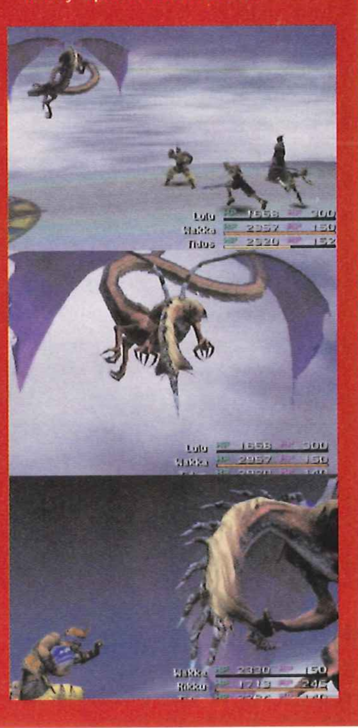
PTERYA (VALEFOR)
VIT: 12.000
Fuerza: No disponible
Poder mágico: No disponible
PH: 0
Guiles:
Objetos: Ninguno

SPATHI (BAHAMUT)
VIT: 20.000
Fuerza: No disponible
Poder mágico: No disponible
PH: 4.000
Guiles: 6.000
Objetos: Ninguno

No te dejes engañar por los nombres de los eones de este invocador ya que a todos los conoces ya. Si nos hiciste caso y tus eones tiene sus correspondientes turbos a punto no pasarás por grandes apuros. Para 'luchar' contra Grothia/Ifrit invoca a Shiva. Bastará un Polvo de diamantes para dejarlo hecho ídem. Uno menos.

El siguiente contrincante es Pterya/Valefor. Sus 12.000 puntos de VIT representan un pequeño problema ya que el ataque turbo de cualquier eón al máximo de su poder no puede superar los 9.999 puntos de daño... excepto el de Bahamut. Si la evolución de Yuna en el tablero de desarrollo ha sido la correcta, el ataque turbo Megafulgor de Bahamut debería tumbar a Valefor. Otro menos.

El último eón de Issaru no es otro que Spathi/Bahamut. Invoca a Ixion y descarga su Electrocución final para dejarlo bastante perjudicado. Spathi no representa una amenaza de momento ya que dedicará varios turnos a cargar su medidor turbo así que aprovecha para hacer lo propio. Justo antes de su ataque pon a Ixion en posición de Defensa y su Megafulgor apenas te hará cosquillas. Una nueva Electrocución final y Spathi será historia.





CANAL DE LA PURGACIÓN

Tras las aventuras de Yuna y compañía pasas a controlar al grupo formado por Tidus, Wakka y Rikku dentro de un canal sumergido. Frente a la **Esfera del viajero - Nv. 2** verás un cofre al que puedes comprarle cosas así que si andas escaso de Colas de fénix no dudes en adquirir como mínimo un par.

Al girar en la curva se ve a lo lejos otra **Esfera del viajero - Nv. 2.** Y cuando hemos puesto 'a lo lejos' lo hemos hecho a intencionadamente porque ¡hay que ver lo lento que nada Tidus! Cuando por fin alcances la esfera guarda la partida ya que breve te las verás con **Efrey Oltana.** (VER RECUADRO)

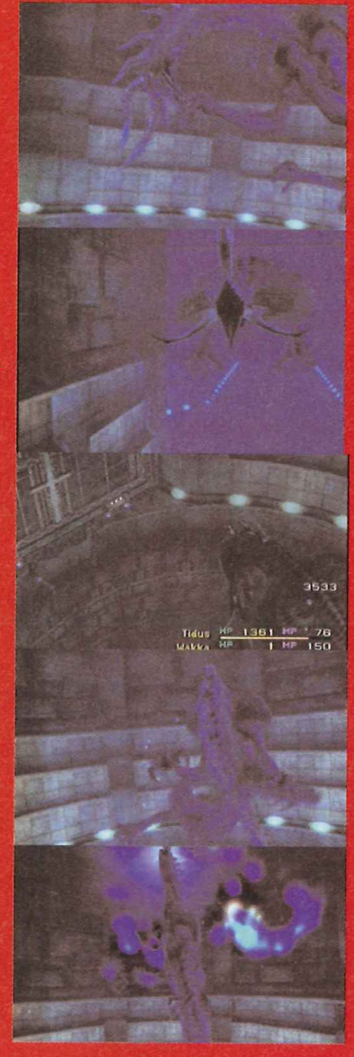
EFERY OLTANA

VIT: 16.384
Fuerza: 32
Poder mágico: 27
PH: 5.800
Guiles: 3.000
Objetos: 1 Esfera negra

Pero ¿a este bicho no lo habías matado ya? Sí, claro que sí. Eso nos hace pensar que es un muerto viviente y que... le afectan los objetos curativos. Utiliza el par de Colas de fénix que te recomendamos comprar antes y lo dejarás aún más muerto si cabe. Además, con este sistema tendrás que bucear todo el camino hasta la salida pero será la única manera de poder acceder a dos cofres que contienen **1 Avenger** y **1 Revanchista.**

Si prefieres complicarte las cosas tienes la poco aconsejable opción de luchar tradicionalmente pero más vale que estés preparado para su Mirada petrificante y su Traca fulminante.

Una última opción es la de utilizar el comando extra Abrir cerrojo un par de veces para que el trío abra la compuerta y huya hasta una nueva zona perseguido por el dragón. Puedes abrir una nueva compuerta siguiendo el mismo sistema y escapar definitivamente pero te quedarías sin los PH y sin el contenido de los objetos de los cofres.



GRAN PUENTE

Los siete protagonistas se reencuentran aunque la alegría dura muy poco ya que hace acto de presencia Seymour y el cadáver de Kinoc. ¡Este tío es peor que Jack el Destripador! No contento con matar a sus allegados quiere hacer lo mismo con tu querido grupo pero Kimhari lo mantiene a raya permitiendo escapar al grupo. A medio camino le remuerde la conciencia a Yuna, quien acude en su ayuda acompañada por el resto de sus guardianes.

Salva la partida en la **Esfera del viajero - Nv. 2 y** echa un vistazo al material que te ofrece Oaka. Por el pasillo te esperan robots y monjes que proporcionan cantidades nada despreciables de PH así que no es mala idea que dediques un buen rato a aumentar el nivel de tus personajes. Al final del pasillo te espera otra **Esfera del viajero - Nv. 2** y un enfrentamiento con **NeoSeymour**. (VER RECUADRO)

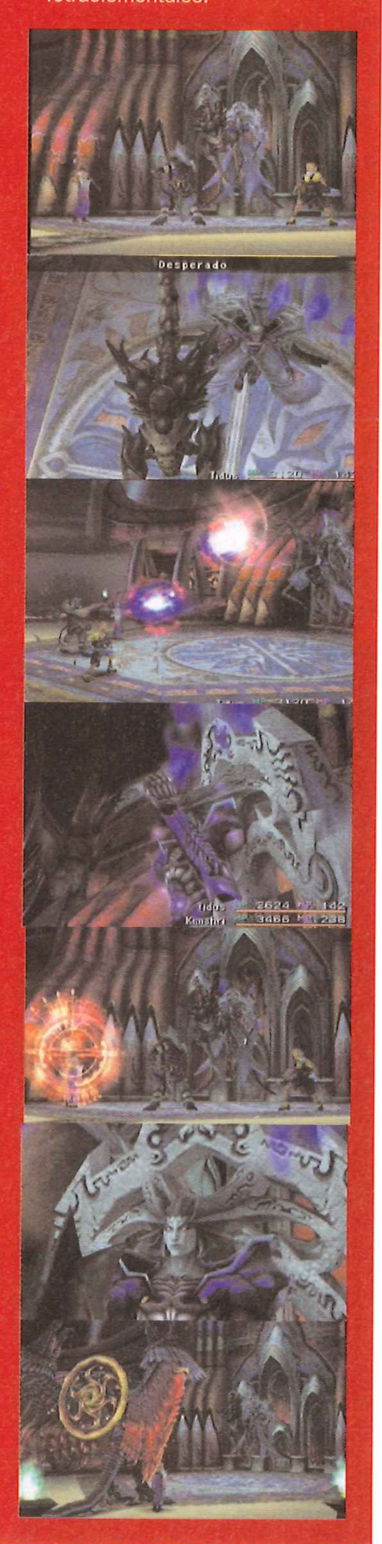


NEOSEYMOUR

NEOSEYMOUR
VIT: 36.000
Fuerza: 30
Poder mágico: 25
PH: 6.300
Guiles: 3.500
Objetos: 2 Esferas llave nv. 2

GÁRGOLA ESPECTRAL
VIT: 4.000
Fuerza: 22
Poder mágico: 20
PH: 0
Guiles: 0
Objetos: Ninguno

Como ocurrió en tu primer combate contra el venerable, puedes subir algún parámetro de Tidus, Yuna y Auron gracias al comando extra Hablar. Hecho esto, concentra tus ataques en la Gárgola espectral para que cuando reciba 4.000 puntos de daño utilice Absorción espectral sobre NeoSeymour robándole dicha cantidad de VIT. La gárgola pasará a tener 3.000 puntos de VIT, así que vuelve a machacarle para que le robe vida a su amo. Ahora dispondrá de tan sólo 2.000 puntos de VIT y cuando vuelvas a dañarle lo suficiente bajará a 1.000. Con este sistema conseguirás robarle indirectamente 10.000 puntos de VIT a NeoSeymour. Sin embargo, a partir de este momento la Gargola usará hechizos curativos sobre el invocador. Lanza sobre éste el hechizo Espejo si es que lo ha aprendido Yuna y conseguirás que la Gárgola cure a tus personajes. Lógicamente, NeoSeymour no se estará quieto mientras pones en práctica tu estrategia y recurrirá a sus conjuros elementales como Piro+. Haz que Tidus acelere a Yuna gracias a Prisa para que ésta pueda utilizar sus hechizos de magia blanca antielementales. No te confíes mucho porque el ataque Desperado de la Gárgola espectral eliminará todas las protecciones de tu grupo aparte de restar una buena cantidad de puntos de VIT. También es recomendable que sepas que el repertorio de NeoSeymour ha aumentado y que dispone de nuevos ataques como Petra que provoca el estado Petrificación o Fulgor, una poderosa magia no elemental. Recurre a los turbos de tus personajes y de tus eones en cuanto tengas ocasión para eliminarlo y entre medias róbale, gracias a Rikku, unos cuantos Tetraelementales.



BOSQUE DE MACALANIA

Monstruos: Ninguno

ZONA DE ACAMPADA

Inesperadamente, tras el combate con el venerable aparecerás en el bosque de Macalania. El grupo se toma un respiro y tu puedes aprovechar para guardar la partida en la **Esfera del viajero - Nv. 2.**



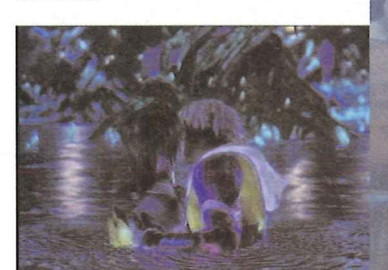
VÍA A LLANURA CALMA

En esta nueva pantalla ve hacia el sur ya que de momento no puedes ir al oeste.



FUENTE SAGRADA DEL MANANTIAL

Kimhari está vigilando a Yuna quien se refresca dentro del manantial donde se produjo el enfrentamiento contra la Esfera amorfa. Los jóvenes comienzan a tontear y la cosa deriva en un apasionado beso bastante 'húmedo'. Se veía venir. Cuando finalice la romántica (y laaarga secuencia) haz que Tidus regrese a la zona de acampada de la mano de Yuna. Al amanecer, los personajes se ponen en marcha: el peregrinaje continúa.





VÍA A LLANURA CALMA

Cuando recuperes el control de Tidus vuelve al campamento para buscar un cofre oculto que contiene **1 Anillo lúcido**. Luego dirígete al oeste.



CAMINO A BEVELLE

El monje guerrero sólo te permite ir en una dirección que te conduce a la zona sur del bosque.



ZONA SUR

Avanza un poco para encontrarte una **Esfera de Jecht** (con esta van dos). Por la zona hay una mujer y su hijo que esperan impacientes al marido de la primera. Recuerda el lugar ya que tendrás que volver más adelante. Luego desanda tus pasos y sigue la flecha roja del mapa.



ZONA NORTE

Aquí únicamente puede utilizar la **Esfera del viajero - Nv. 2.** Más vale que lo hagas porque el siguiente área es muy extenso y tardarás en encontrar otra.

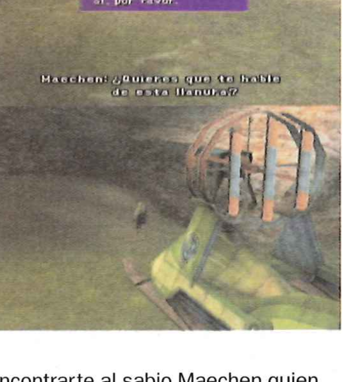


LLANURA DE LA CALMA

Monstruos: Bengal, Dracmón, Dole, Droid vigía, Flan de llamas, Molbol, Ogro, Quimera negra, Shred y Véspida

Éste es uno de los lugares más interesantes de toda Spira desde donde podrás acceder al templo oculto de Remiem y tendrás ocasión de participar en divertidos minijuegos protagonizados por Chocobos. No nos extenderemos aquí, pero se trata básicamente de pequeñas pruebas de amaestramiento que te pueden reportar suculentas recompensas. Por cierto, algunos enemigos localizados en la parte noroeste de la llanura son muy duros de roer, especialmente los Molbol, quienes provocan una buena cantidad de estados alterados con Aliento fétido (técnica que puede robar Kimhari).

Tras esta breve introducción baja la pendiente de la izquierda para

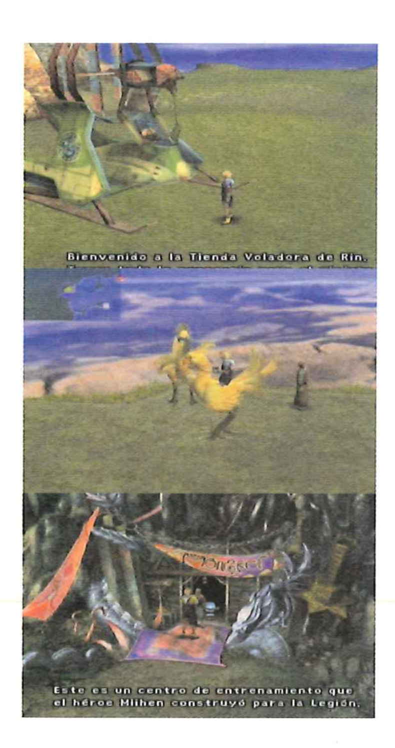


encontrarte al sabio Maechen quien te hablará gustosamente sobre la llanura. Al bajarla del todo aparecerá la Tienda Voladora de Rin que vende objetos bastante interesantes.

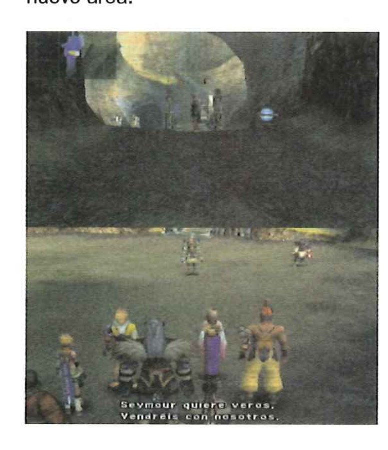
Continúa por el lado oeste de la llanura para localizar a la cuidadora de chocobos. Insiste en que te deje entrenar a uno y participarás en un minijuego. Si consigues superar la primera prueba dispondrás de un chocobo para poder moverte por la llanura y sin gastarte ni un solo guil. Desde aquí busca en el extremo noroeste el **Diccionario albhed 23 (F=W)** y cuando lo tengas dirígete al sureste para llegar a una Casa Rin. Antes de entrar abre el cofre que hay en la parte trasera para obtener una **Esfera llave n. 2.**

Al acercarte a la **Esfera del viajero - Nv. 2** aparecerá el Padre Zuke quien notificará a los protagonistas que el venerable Mika ha cursado una orden especial para matar a Yuna y a sus guardianes ya que se les acusa del asesinato de Kinoc. ¡Qué mal rollo! Tras comprobar qué es lo que podemos comprar aquí avanza un poco al suroeste para encontrar a la invocadora Belgemine. Si luchas contra su Shiva y ganas te recompensará con **30 Esferas de vigor** y el **Alma de eón.** Si pierdes sólo obtendrás este último ítem gracias al cual podrás fortalecer a tus eones consumiendo objetos. La invocadora desaparece aunque en realidad no ha ido muy lejos: está en el templo de Remiem, del que te hablaremos más adelante.

En el extremo sureste de la llanura hay dos cofres que contienen **5.000 Guiles** y **10.000 Guiles.** Avanza paralelamente a la pared rocosa en dirección norte hasta llegar al



recuadro verde en el mapa. Este extraño lugar es el Centro de entrenamiento en el que aparte de una **Esfera del viajero - Nv. 2** se encuentra un tipo que nos propone cazar monstruos para aumentar su colección. Tampoco nos enrollaremos, pero se trata de que caces a una serie de monstruos para llevarlos al Centro de entrenamiento del curioso hombre de antes. Sin embargo, para avanzar en la aventura más vale que te dirijas al extremo noreste de la llanura de forma que accedas a un nuevo área.



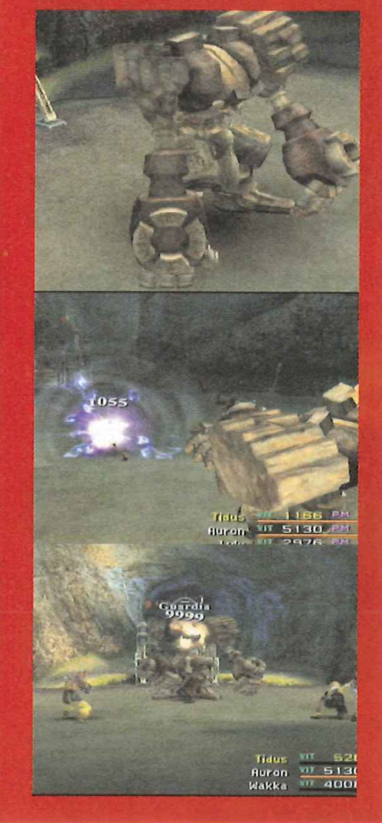
PUENTE

Guarda la partida en la **Esfera del viajero - Nv. 2** ya que al cruzar el primer puente serás interceptado por dos soldados guado quienes te obligarán a luchar contra un **Golem Guerrero**. (VER RECUADRO)

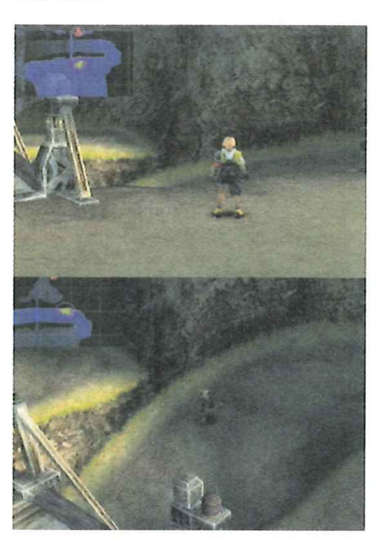
GOLEM GUERRERO

VIT: 64.000
Fuerza: 42
Poder mágico: 5
PH: 6.600
Guiles: 3.500
Objetos: 1 Esfera llave nv. 2

Este combate tiene truco consistente en utilizar la habilidad especial Provocación de Tidus de forma que el Golem se cebe en él con su Puño explosivo y se olvide de atacar al resto de personajes. Este ataque consumirá la mitad de la VIT de Tidus cada vez que le impacte... sin llegar a matarlo nunca. Además, puedes alargar la pelea todo el tiempo que lo desees aprovechando para robarle unos cuantos Mantos de luna.
Lo único que debes hacer para ganar al golem sin ningún esfuerzo es mantener a Tidus en la zona de combate para que se mantenga activo el efecto de la Provocación y atacar al Golem tanto con Tidus como con los otros dos personajes a tu elección.

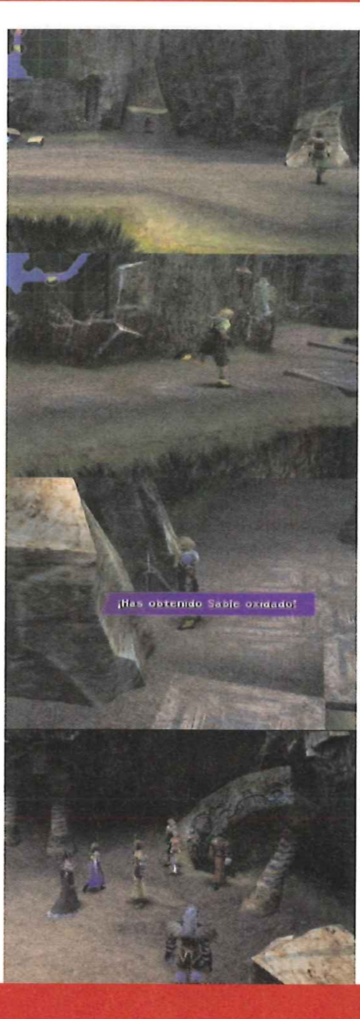


Derrotado el gigante baja por la pendiente de la derecha, pasando por debajo del puente, para llegar al barranco.



BARRANCO

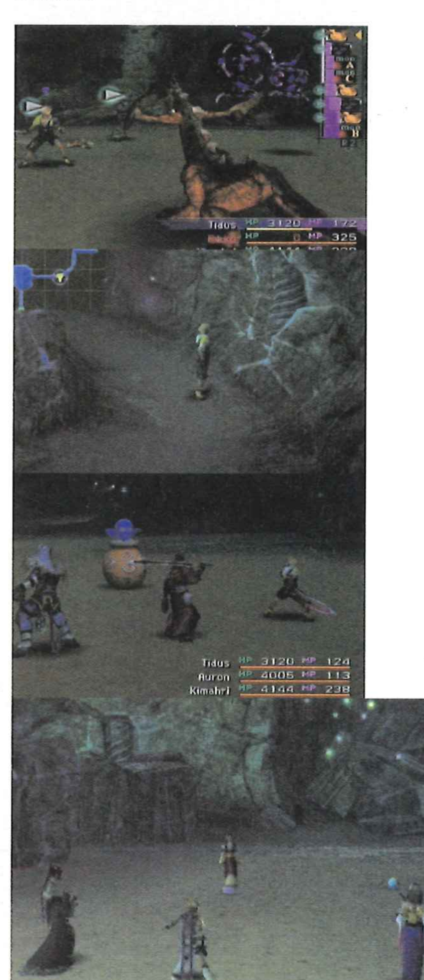
En esta zona aparte de una **Esfera del viajero - Nv. 2** encontrarás el **Sable oxidado** si te diriges hacia el este. Cuando lo tengas accede al interior de la cueva. Por la entrada del oeste está la entrada a la Cueva del orador robado.



CUEVA DEL ORADOR ROBADO

Monstruos: Bengal, Droid cazador, Ente oscuro, Everge, Fantasma, Galkimasera, Golem guardia, Molbol, Septa, Sigurd, Tinaja mágica, Tomberi, Vraha y Yovi

Unos cuantos avisos antes de avanzar. Más vale que hayas ahorrado lo suficiente (entre 200.000 y 300.000 Guiles para ser exactos) si quieres 'comprar' algo muy interesante que oculta la cueva. En cuanto a los enemigos de la zona, el más traicionero es Tomberi ya que contraataca con Rencor de la raza, una técnica que daña proporcionalmente a la cantidad de enemigos aniquilados por el personaje agresor. En cuanto a las Tinajas mágicas lo más cauto es dejarlas estar y no hacerles nada ya que es muy difícil acertar en el ojo correcto.



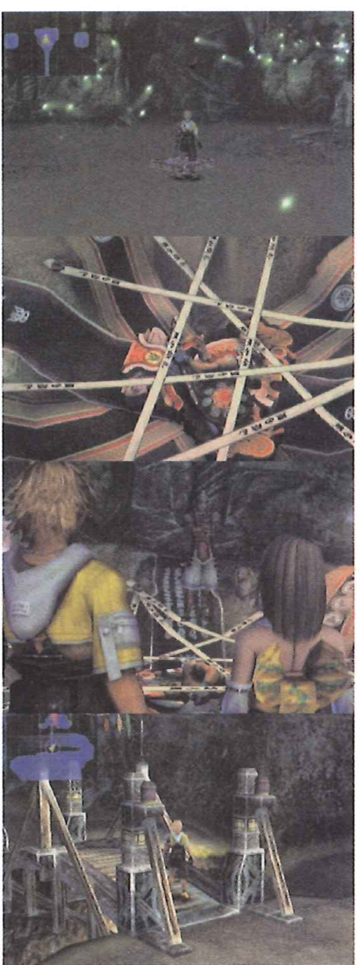
Vayamos por faena. Pasa de momento del teletransportador y ve por el túnel del este (el único que hay). Hacia la mitad verás un desvío que conduce a un cofre con **1 Omnielixir.** Luego llega a una amplia zona donde charlarán durante unos segundos.

En la siguiente intersección encamínate a la derecha para alcanzar un cofre que contiene **1 Esfera llave nv. 2.** Cuando la tengas en tu poder sigue por el túnel de la izquierda. En el siguiente cruce ve hacia el norte en busca de **1 Esfera de fortuna** que guarda un nuevo cofre. Regresa al cruce y sigue por túnel de la izquierda hasta otra intersección donde verás un nuevo cofre con **2 Omnipociones**. Ya estás cerca de tu objetivo.

No te olvides de recoger el **Diccionario albhed 25 (O=Y)** situado en el túnel sin salida de la izquierda y cuando se halle en tu inventario encamínate hacia el túnel de la derecha para llegar hasta la **Esfera del viajero - Nv. 2.**

Te saldrá al paso el alma en pena de una invocadora a quien sirvió Lulu en el pasado. El rencor de la 'no enviada' provoca un enfrentamiento con el eón **Yojimbo**. (VER RECUADRO)

Cuando lo derrotes entra en la cámara del orador gracias al teletransportador. Yuna rezará para que aparezca un orador. Si quieres obtener los servicios del eón Yojimbo (sí, sí, sí) deberás comprar sus servicios. Responde con la tercera respuesta a la pregunta que te formule de forma que su tarifa inicial sea la más baja, es decir, 250.000 Guiles. Ofrécele 125.001 y sigue negociando con él hasta llegar a una cifra que ronde los 200.000. Por este precio se añadirá Yojimbo a tu cada vez más abundante lista de eones.

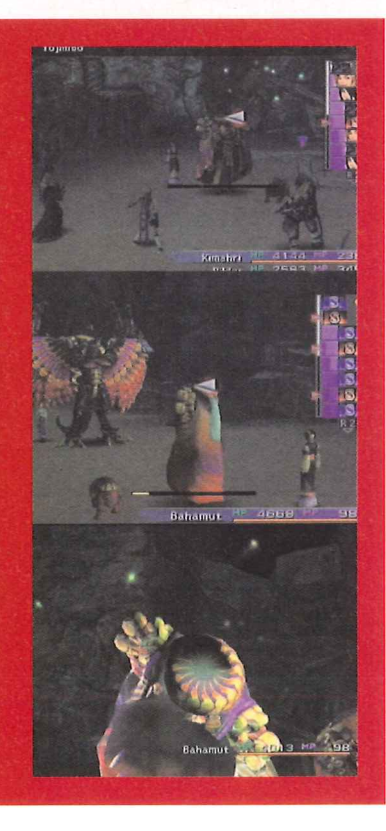


Una vez fuera de la cámara puedes utilizar el teletransportador para llegar a dos cuevas laterales que contienen tres cofres con los siguientes objetos: **1 Brazo flexible, 1 Esfera de PM** y **2 Pociones X.** Usa una última vez el teletransportador para volver a la entrada de la cueva. Regresa por donde viniste y ahora sí cruza el segundo puente para llegar al monte Gagazet.

YOJIMBO

VIT: 33.000
Fuerza: No disponible
Poder mágico: No disponible
PH: 0
Guiles: 0
Objetos: Ninguno

Para acabar con un eón no hay nada mejor que utilizar a otro eón. A estas alturas un par de ataques turbo Megafulgor de Bahamut deberían ser suficientes para despacharlo. Por suerte entre turno y turno Yojimbo se limitará a usar su ataque más débil llamado Daigoro consistente en un trompazo del perro tan feo que le acompaña. De todas maneras, si acaba con tu Bahamut antes de que te dé tiempo a atacarle con un segundo turbo invoca a otro aeón que tenga las pilas puestas. Este extraño samurai es pan comido. Despáchalo con Bahamut rápidamente si está lo suficientemente potenciado.

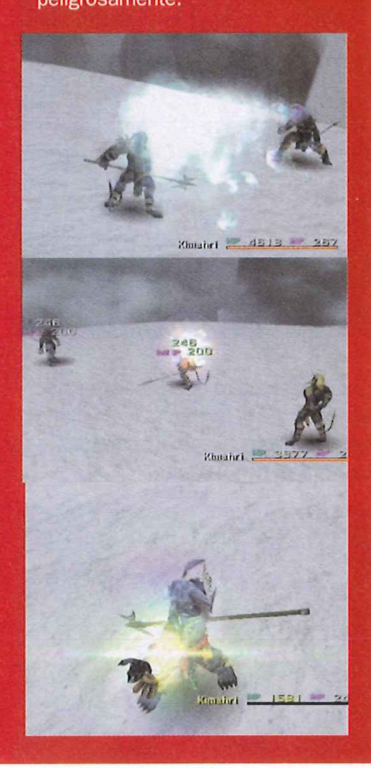


BIRAN Y YENKE RONSO

BIRAN RONSO
VIT: Variable
Fuerza: Variable
Poder mágico: Variable
PH: 4.500
Guiles: 1.500
Objetos: 1 Esfera de retorno

YENKE RONSO
VIT: Variable
Fuerza: Variable
Poder mágico: Variable
PH: 4.500
Guiles: 1.500
Objetos: 1 Esfera de retorno

Si por aquellas casualidades de la vida has hecho que Kimhari aprendiera la habilidad especial Robar estás de enhorabuena porque estos tipos están cargados de ¡Esferas llave nv. 3! Además, cuentan con casi todas las técnicas que puede robar gracias a Alma de dragón así que si te has olvidado alguna por el camino es el mejor momento para mangarlas. En cuanto al combate en sí, estos dos personajes cuentan con una VIT y unos parámetros de ataque y defensa proporcionales a los de Kimhari. Mantente en guardia cuando estén juntos o aprovecha para robarles técnicas y Esferas llave. Atacarles en esa situación es bastante inútil ya que se protegen entre sí y sufren poco daño. Pero en cuanto alguno de ellos te ataque con Placaje, se quedarán separados durante uno o dos turnos siendo más vulnerables a tus ataques. Te aconsejamos que no te cebes en uno sólo sino que les dañes equitativamente por dos motivos. El primero es que cuando Yenke sufra bastante castigo utilizará una técnica inédita llamada Viento blanco que podrás robar en cuanto la utilice. Y lo mismo ocurrirá con Biran aunque éste prefiere echar mano de la técnica Barrera total. Pero si matas a uno antes de que el otro haya recurrido a su técnica característica ya no la utilizará durante el resto del combate. El segundo motivo es que cuando uno caiga derrotado, el ronso superviviente enloquecerá y se autolanzará Prisa. Así que sé paciente y mantén una pauta de ataque que reste a ambos una misma cantidad de puntos de VIT. Y como es lógico utiliza objetos curativos cuando tu vitalidad descienda peligrosamente.

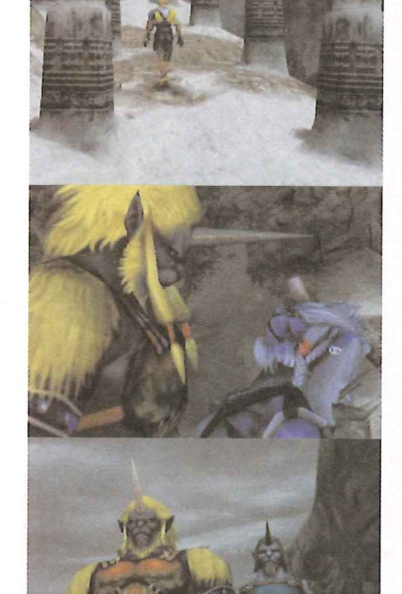


MONTE GAGAZET

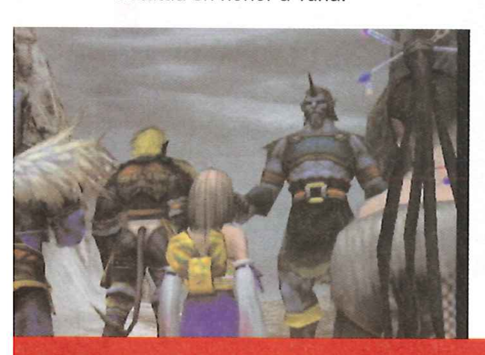
Monstruos: Aqueoros, Arimán, Asur, Bégimo, Droid blindado, Droid jefe, Galkimasera, Granada, Grat, Grendel, Mal Bernardo, Mandrágora, Pez luchador, Sigurd y Tritón

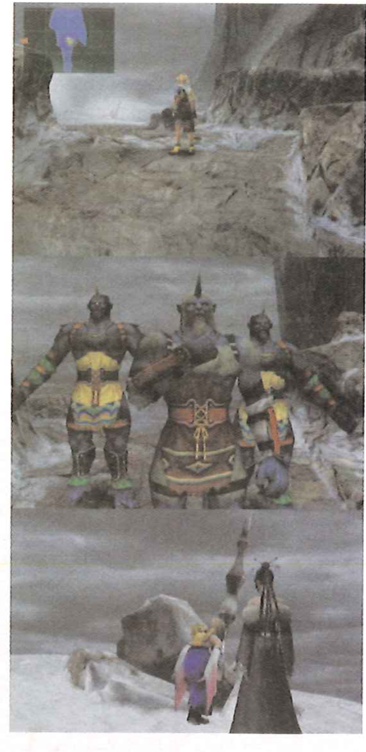
ENTRADA

La bienvenida a la tierra de Kimhari no es muy agradable pero la tenacidad de Yuna convence al venerable Kelk para que les deje pasar. Guarda la partida en **Esfera del viajero - Nv. 2** y pasa a la siguiente zona donde Kimhari debe saldar viejas cuentas con **Biran** y **Yenke Ronso**. (VER RECUADRO)



Los orgullosos ronso reconocen su derrota ante el descornado Kimhari y prometen esculpir en el futuro una estatua en honor a Yuna.



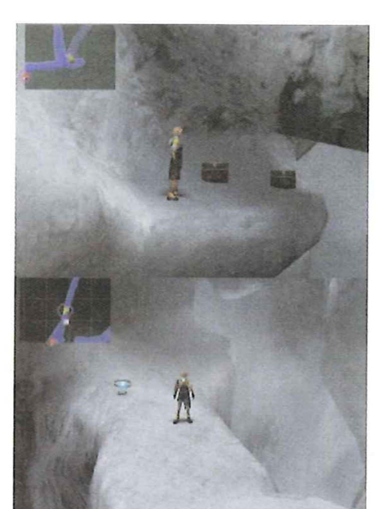


SENDERO

El sendero que conduce a la cima, aparte de ser muy extenso está helado. Y quizás para que nuestros chicos entren en calor los ronso les interpretan una cancioncilla con más voluntad que calidad. Superado este mal trago acústico busca en el montículo de la derecha un cofre con **20.000 Guiles** mientras que en el lado izquierdo hay otro con **2 Omnipociones**. El sendero está lleno de tumbas de invocadores y guardianes así que si no te quieres unir a tan desgraciado colectivo más vale que te andes con ojo.

Más adelante, en un pequeño desvío encontrarás la **Esfera de Braska** y con ella Auron adquirirá el ataque turbo Castigo místico que tiene el mismo efecto que la habilidad técnica Rompetodo aunque no consume 99 PM como ocurre con ésta.

Continuando por el sendero, en una rampa que sube en espiral, localizarás un cofre con **1 Manilla segura.** Siguiendo el camino encontrarás a Wantz, quien ha sustituido a un caído en desgracia Oaka en el negocio familiar. Al llegar a una curva fíjate en el mapa para descubrir una rampa descendente al final de la cual hay dos cofres con los siguientes 'manjares': **1 Esfera llave nv. 4** y **1 Esfera de VIT**. Alcanza finalmente la **Esfera del viajero - Nv. 2** y guarda la partida sin pensártelo dos veces.



PASO

El bueno de Seymour no predica con el ejemplo: mata a todo el que se le ponga por delante pero no muere ni a la de tres. Es evidente que tras la pequeña secuencia tendrás que enfrentarte contra **Seymour Beta.** (VER RECUADRO)



SEYMOUR BETA

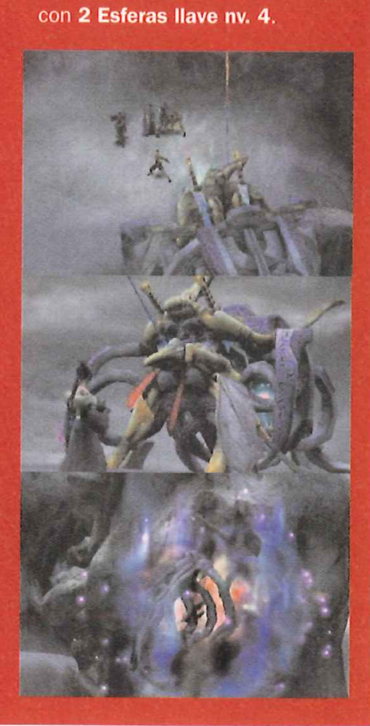
SEYMOUR BETA
VIT: 70.000
Fuerza: 30
Poder mágico: 15
PH: 10.000
Guiles: 6.000
Objetos: 1 Esfera llave nv. 4

ENTE ESPECTRAL
VIT: 4.000
Fuerza: 40
Poder mágico: 40
PH: 0
Guiles: 0
Objetos: Ninguno

¿Recuerdas el anterior combate contra el venerable? Pues la primera parte te servirá también en esta ocasión. Es decir, haz que Tidus, Yuna y Kimhari hablen con él para aumentar algún parámetro y concentra tus ataques en el Ente espectral para que chupe la vida de su amo.

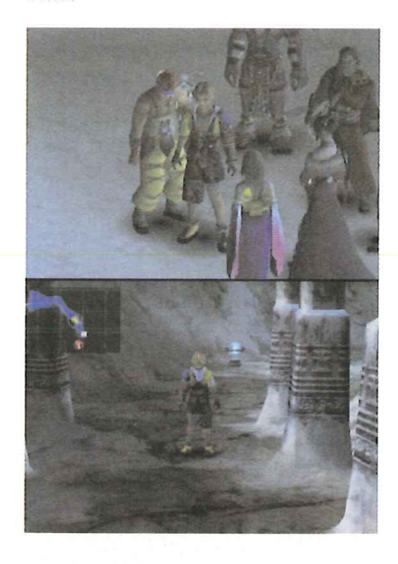
Sin embargo algunas cosas han cambiado. Seymour no utilizará sus habilidades mágicas elementales sino que ahora está provisto de una Lanza devastadora que provoca el estado Zombi tras lo cual el Ente espectral usa Lázaro+ sobre el personaje afectado para matarlo. Entre medias tendrás la oportunidad de administrarle un Agua bendita que elimine el fatídico estado. El resto de ataques de la pareja de malvados no tiene desperdicio y tanto Mandoble letal como Fulgor y Destrucción total hacen mucha pupa, sobre todo este último. Cuando Seymour pierda bastantes puntos de VIT se protegerá con Coraza y Espejo. El hechizo Antimagia de Yuna los eliminará de un plumazo.

Como la mejor defensa es un buen ataque invoca a tus eones con sus turbos cargados. Ni se te ocurra pensar en rellenar el medidor a costa de Seymour ya que éste les lanzará Golpe misericordioso eliminándolos al instante. Así que utiliza primero los turbos de los más débiles como Valeror, Ifrit, Ixion y Shiva y reserva el golpe de gracia para Bahamut: si consigues matar a Seymour con un Exterminio, serás recompensado con **2 Esferas llave nv. 4**.



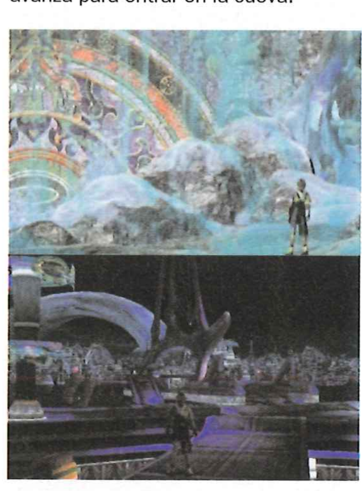
¿Será por fin viuda Yuna o su pertinaz marido reaparecerá otra vez? Ya veremos. En todo caso Tidus confiesa al resto del grupo que Sinh es su padre Jecht. Hecha la revelación busca entre los pilares de la izquierda un cofre que almacena **1 Símbolo de Júpiter.**

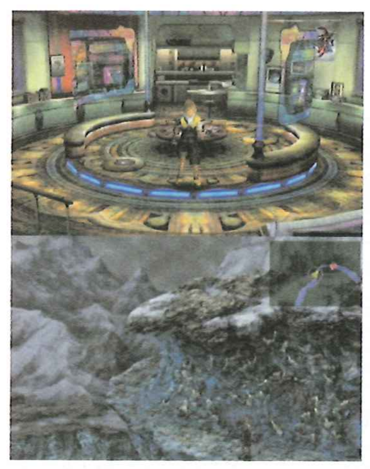
Guarda la partida en **Esfera del viajero - Nv. 2** y accede a siguiente zona.



ORADORES

En este extraño lugar Tidus sufre una indisposición momentánea y se pone a dormir ante el asombro de sus compañeros. Sus sueños le conducen a Zanarkand donde debes conducirle a su casa. Allí tiene un encuentro con un orador que le pone al corriente de unas cuantas claves de la historia, cosas que Tidus acepta con una enteraza admirable. Cuando despierta se disculpa por su mala educación (¿qué es eso de echarse la siesta haciendo esperar al resto?) así que avanza para entrar en la cueva.





CAVERNA

Cuidadín con los poderosos enemigos de esta zona. Te hablamos especialmente de Bégimo quien con un Hocicazo dejará KO a cualquiera. Sube la pendiente para llegar al desvío donde encontrarás una **Esfera del viajero - Nv. 2.** Luego ve por túnel de la izquierda hasta que Tidus se meta en el agua acompañado únicamente por Wakka y Rikku.



PASAJE SUMERGIDO 1

Nada en dirección norte y sube la escalinata. Al final te espera la Primera Prueba de Gagazet consistente en impactar con el balón de Wakka a la esfera luminosa. Pruébalo varias veces hasta que le pilles el tranquillo y consigas que el movimiento se detenga. Cuando aciertes aparecerá un cofre con 1 **Esfera llave nv. 1**. Desanda todo el camino de regreso a la Esfera del viajero.



CAVERNA

Cuando llegues a ella habrán aparecido unas escaleras a su lado. Súbelas y baja por la pendiente de la izquierda para meterte otra vez en el agua con el equipo nadador.





PASAJE SUMERGIDO 2

Bucea para llegar a Segunda Prueba de Gagazet. Verás tres cristales de colores correspondientes a los de los tres personajes en el tablero de desarrollo, es decir, Rikku= Verde, Tidus=Azul y Wakka=Naranja. Como premio por esta 'ardua' labor deductiva se materializará un cofre con **1 Esfera de fortuna** en su interior. Nada de vuelta de regreso a la Esfera del viajero.



CAVERNA

Esta vez baja la rampa de la derecha de las escaleras y métete en el agua para llegar a un nuevo pasaje sumergido.



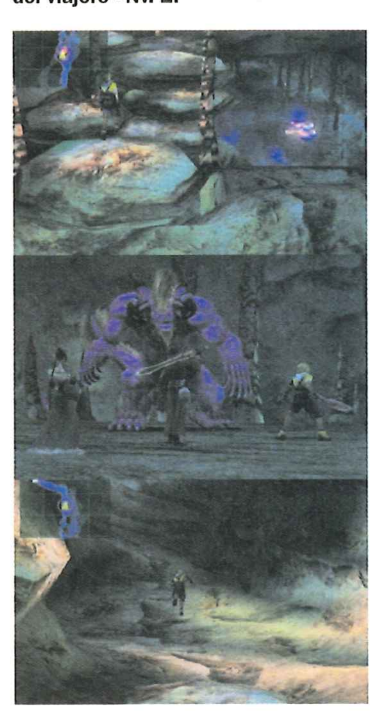
PASAJE SUMERGIDO 3

Bucea un poco y camina otro poco más para llegar a dos cofres que almacenan **1 Anillo de vigor** y **1 Esfera de retorno**. Con ambos objetos en tu poder vuelve por última vez a la Esfera del viajero.



CAVERNA

Guarda la partida y ve por el camino de la izquierda. En un recoveco a la derecha habrá aparecido un cofre con **1 Apoyo final**. Regresa al punto de salvación, sube las escaleras y ve por la izquierda. Accede al nuevo camino ascendente que conduce al exterior de la cueva. Auron le cuenta a Yuna que les espera un monstruo enviado por Yunalesca para probar su fortaleza. Motivo más que suficiente para guardar la partida en la **Esfera del viajero - Nv. 2.**



CERCA DE LA CIMA

Nada más salir al exterior comprobarás como las predicciones de Auron no eran erróneas y deberás enfrentarte al **Custodio sacro**. (VER RECUADRO)

CUSTODIO SACRO

VIT: 40.000
Fuerza: 37
Poder mágico: 40
PH: 11.000
Guiles: 6.500
Objetos: 1 Esfera de retorno

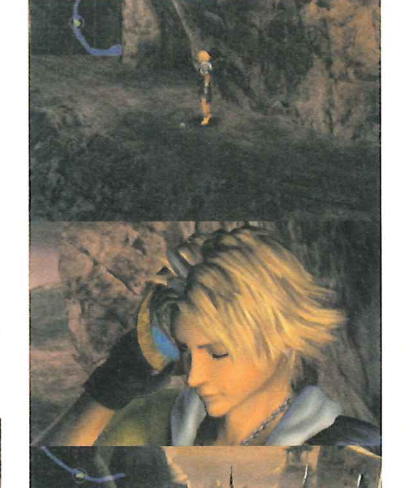
Aprovecha los primeros turnos para gastar los turbos de los personajes que se encuentren en la zona de combate, especialmente el Castigo místico de Auron. Te decimos esto porque en cuanto pueda el Custodio usará Alas fotónicas, un molesto ataque que afecta a todo el grupo y causa alteraciones de estado como Sueño, Mudez, Ceguera y Maldición. Este último estado es el peor de todos ya que anula durante el combate el uso del turbo. Por cierto, los eones que invoques deberían tener lleno el medidor turbo sino quieres que las Alas fotónicas los inutilicen. Aparte de este ataque también recurre al Coletazo somnífero que retrasa una barbaridad al personaje impactado. Tampoco anda falto de hechizos de apoyo como Prisa, Coraza, Cura++ o Revitalia por lo que ya sabes lo que toca: Yuna y su efectiva Antimagia. Teniendo en cuenta estos avisos, y si has conseguido afectarle con Rompecoraza y Rompeespíritu, el Custodio sacro no debería darte grandes quebraderos de cabeza.



Auron le cuenta a Tidus que tuvo las mismas dudas que él en ese lugar hace una década.

Avanza para contemplar las ruinas de Zanarkand. Más adelante, a Yuna se le cae por descuido una esfera. Si estás interesado en conocer su contenido recógela y oirás una especie de testamento que grabó antes del enfrentamiento contra el Comechocobos en el camino de Miihen. Satisfecha tu curiosidad sigue el camino y en la siguiente zona baja la pendiente para llegar a Zanarkand.

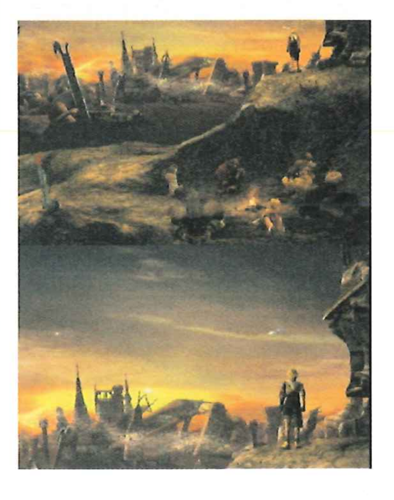




RUINAS DE ZANARKAND

Monstruos: Arimán, Asur, Bégimo, Flan oscuro, Golem guardia X, Grendel, Mandrágora, Monje redivivo, Unidad blindada 11 y Unidad 97

Vaya, esta secuencia nos suena de algo... Cuando recuperes el control de Tidus aprovecha para guardar la partida en la **Esfera del viajero - Nv. 2** ya que hasta dentro de un buen rato no encontrarás otra.



PASO ELEVADO

El camino es largo y está repleto de peligros, aunque bien mirado cuanto más poderosos sean los enemigos más PH proporcionan ¿no? Durante el trayecto hasta el recinto de Yevon verás un par de cofres que contienen **1 Esfera de fortuna** y **1 Pelta mental.**



RECINTO DE YEVON

Por fin encuentras una útil **Esfera del viajero - Nv. 2** antes de entrar en el edificio. Úsala con criterio y charla con el espíritu que te da la bienvenida.

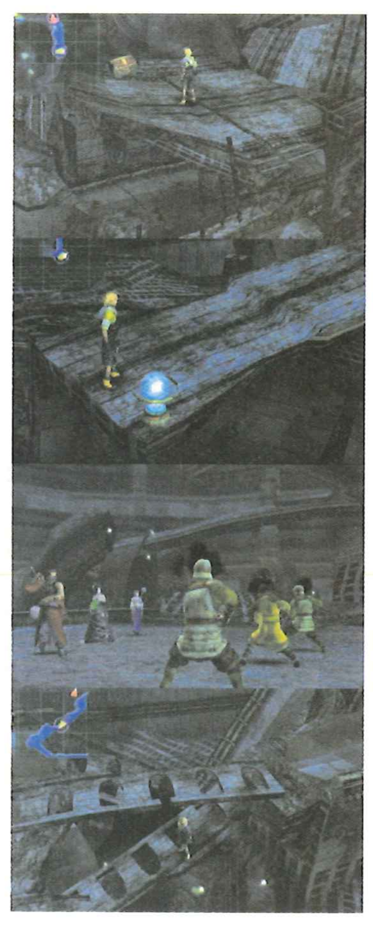


INTERIOR

El lugar está lleno de lucilos y de los recuerdos de los invocadores y guardianes predecesores. Sigue camino y gira a la derecha en un desvío ascendente para alcanzar un cofre con **10.000 Guiles**. Avanza por el camino principal hasta llegar a una **Esfera del viajero - Nv. 2**. Un poco más adelante asistirás a un recuerdo del pasado protagonizado por Seymour cuando era niño y por su madre. El chaval se ha mantenido fiel a su *look* desde entonces...

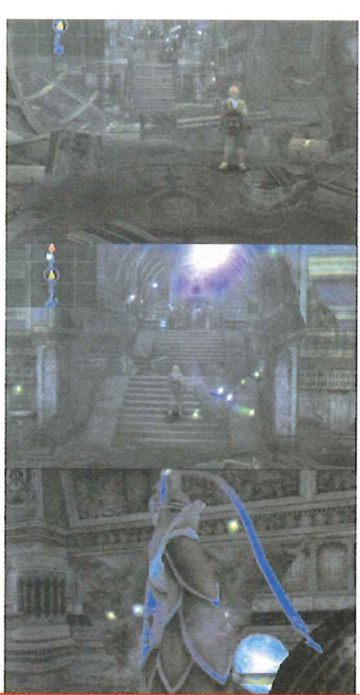
El pequeño camino de la derecha que surge de la plazoleta circular conduce a un cofre con **1 Esfera amiga.** Mientras que el sendero principal te lleva a un recuerdo del grupo formado por Braska, Jecht y Auron. Un poco antes de este momento busca una pendiente oculta que conduce a un cofre con **1 Esfera llave nv. 1.**





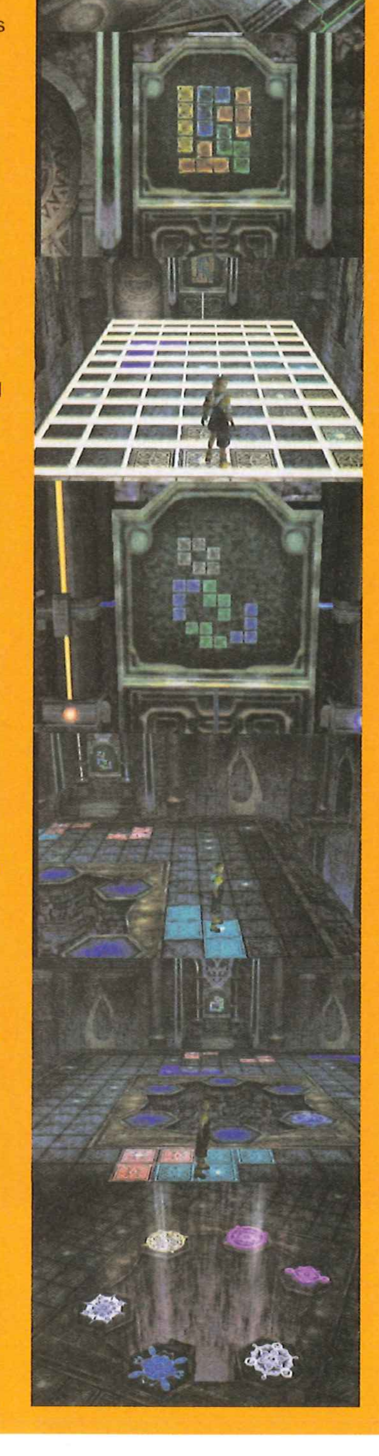
PASILLO

En este pasillo ascendente podrás hacerte con **1 Esfera de Suerte** de un cofre y guardar la partida en la **Esfera del viajero - Nv. 2** que hay arriba de las escaleras. La siguiente sala es un nuevo Recinto de la Prueba. (VER RECUADRO)



RECINTO DE LA PRUEBA

Curioso el puzzle que te espera. Cada baldosa luminosa que pises produce un sonido y tiene una forma concreta. Fíjate en el panel de enfrente y pisa las baldosas correspondientes a las forma que veas en él. Para facilitarte las cosas te diremos cuales pisar en cada ocasión. Teniendo en cuenta que hay 7 baldosas horizontales (1-7) por 10 baldosas verticales (A-J), deberías activar las siguientes:
C2-E7-G6-I7-J5
Si lo haces correctamente aparecerán 6 altares correspondientes a los seis círculos centrales de una nueva habitación muchos más grande. Empieza empujando el altar superior del lado izquierdo de la primera sala. Accede a la segunda y fíjate en el panel para saber que formas debes iluminar. Esta segunda sala cuenta con 16 baldosas horizontales (1-16) y 17 verticales (A-Q), así que pisa las siguientes baldosas:
A7-C6-C11-E1-I4-L14
Si no te has equivocado, aparecerá un símbolo en uno de los círculos. Regresa a la primera habitación, empuja el altar inferior del lado izquierdo y vuelve a la segunda sala donde debes pisar las baldosas:
A7-B16-C11-F6-O1-P6-Q8
Debería producirse el mismo efecto que antes si has pisado las baldosas sin error. Así que empuja el altar superior del lado derecho de la primera sala y pisa los siguientes baldosas de la segunda:
A7-B16-C6-C11-E14-I4-N15-P6-Q14
Venga, ya falta menos. En estos momentos deberían estar iluminados tres de los círculos centrales. Vayamos a por el cuarto. Empuja el altar inferior del lado derecho de la sala 1 y en la sala 2 activa las baldosas:
A7-B16-C11-E1-E14-N15-Q9
Sólo te quedan dos símbolos por iluminar que no supondrán mucho trabajo. Fíjate que a cada lado del panel de la pared del norte hay una esfera. Hazte con la esfera de Kilika (roja) y colócala en el altar central del lado izquierdo de la la primera sala. La esfera de Besaid (azul) debes ponerla en el altar que queda.



Si has hecho todo correctamente habrá aparecido una **Esfera del viajero - Nv. 2** donde deberías guardar tus progresos ya que al acceder a la segunda sala tendrás que enfrentarte al **Custodio infernal**. (VER RECUADRO)

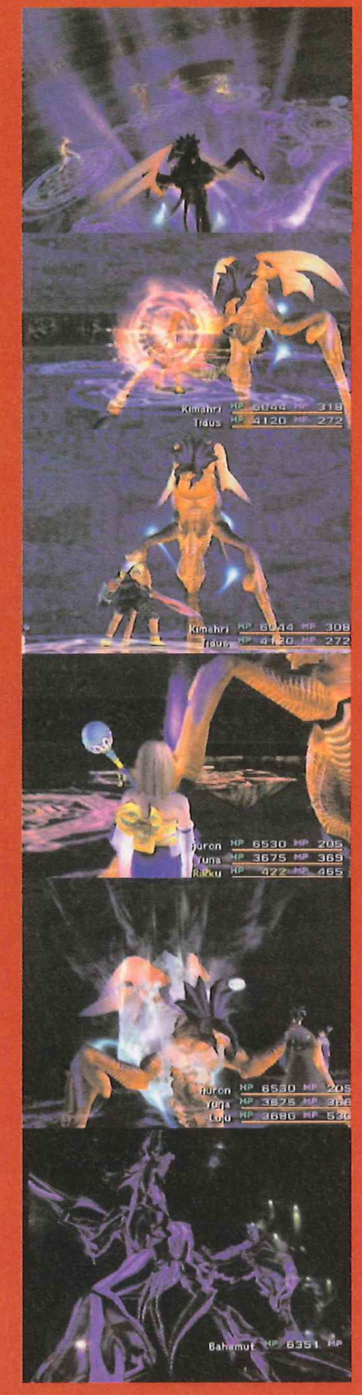
CUSTODIO INFERNAL

VIT: 52.000
Fuerza: 36
Poder mágico: 1
PH: 12.000
Guiles: 7.000
Objetos: Esfera llave nv. 4

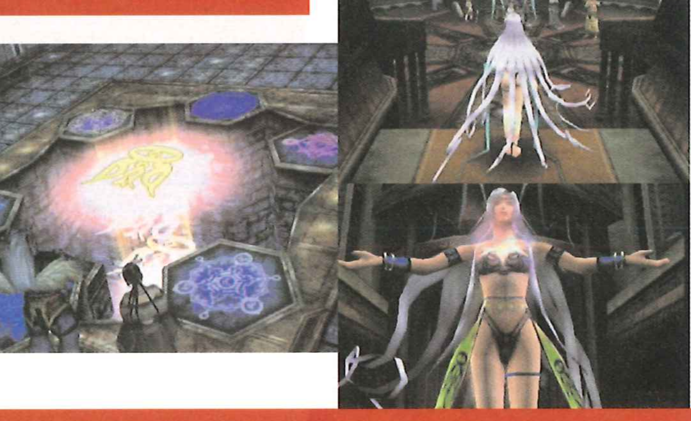
Este combate puede resultar muy complicado sobre todo la primera vez que lo afrontes. Custodio infernal es un tipo listo ya que su Coletazo infernal hace bastante daño y provoca el estado Locura. Teniendo en cuenta que el bicharraco contraataca cada vez que recibe daño, los personajes que se vean alterados por dicho cambio de estado se convertirán en carnaza.

Por otro lado, que hayan seis círculos a los que desplazarse con el comando extra Trasladarse no es algo gratuito. Los ataques de don Custodio impactarán sobre los tres personajes que se encuentren colocados en los círculos enfrente suyo. Además, de vez en cuando coloca Minas mágicas en algunos de los círculos por lo que más vale que si hay algún personaje encima lo desplaces a otro lugar antes de que exploten porque las dichosas minas dejan KO ¡incluso a los eones!

Piensa que da igual cómo o con quién le ataques ya que sufrirás la contundente respuesta del Custodio. Así que te conviene mantener en buen estado de salud a Yuna ya que es el personaje clave en este enfrentamiento. Evita que sufra los efectos del Coletazo infernal porque evidentemente no podría invocar a sus necesarios eones. Tres o cuatro ataques turbos de estos seres (incluyendo a Bahamut) deberían bastar para concluir exitosamente esta batalla infernal.

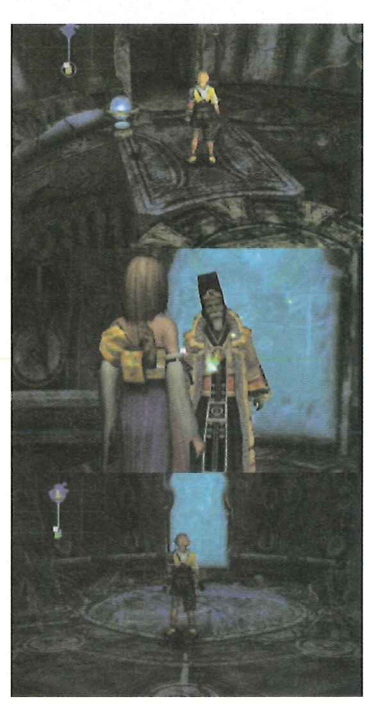


Yuna baja en elevador pero en seguida regresa para pedir a sus compañeros que la acompañen ya que ha visto algo increíble. No le hagas caso de momento y retrocede unas cuantas zonas para llenar el medidor turbo de todos los eones que lo hayan utilizado anteriormente. Esta recomendación no es imprescindible pero te facilitará bastante las cosas en el importante combate que se avecina.



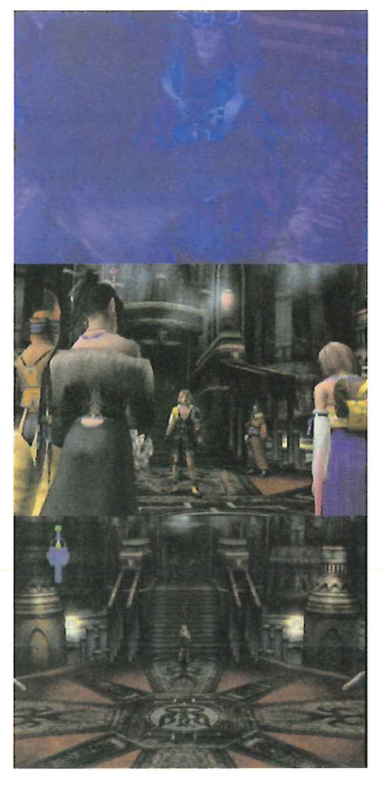
CÁMARA ORADOR

Utiliza la **Esfera del viajero - Nv. 2** y comprueba como... ¡no existe el eón final! ¿Cómo? ¿Has realizado viaje tan largo y tortuoso para nada? No desesperes. La cosa no está tan mal como parece a simple vista.



SALA

Cuando hables con Yunalesca te contará toda la verdad sobre el eón final. Es decir, la invocadora debe elegir a uno de sus compañeros para que se sacrifique y se convierta en orador. Algo que ocurrió hace diez años como bien sabe un afligido Auron. Tidus cree que debe existir alguna manera adicional de acabar con Sinh que no comporte el sacrificio del invocador y de uno de sus guardianes. Así que el grupo al completo accede al Limbo para preguntárselo a Yunalesca.



EL LIMBO

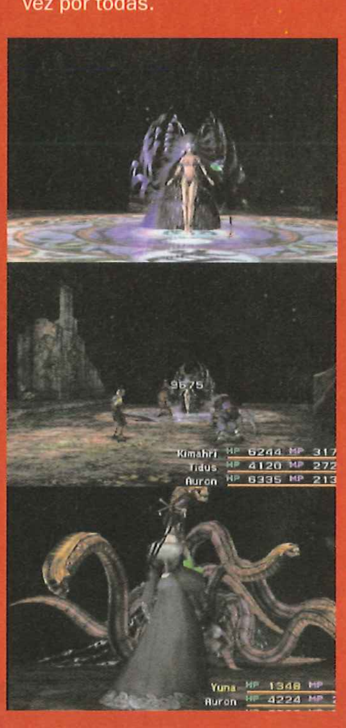
Resulta imposible acabar de una vez por todas con Sinh ya que como el ave fénix resurge de sus cenizas. Eso es algo que ya sabía Auron quien buscó venganza por la muerte de sus excompañeros y acabó en muy mal estado. Tras un poco de cháchara lucharás contra **Yunalesca**. (VER RECUADRO)



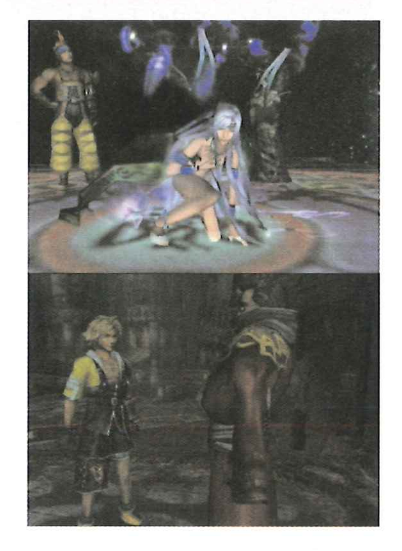
YUNALESCA

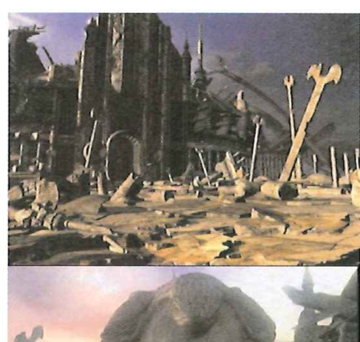
VIT: 24.000 / 48.000 / 60.000
Fuerza: 20
Poder mágico: 30
PH: 14.000
Guiles: 9.000
Objetos: 1 Esfera llave nv. 3

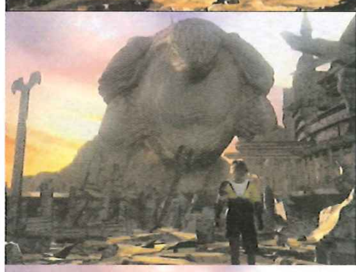
Esta chica tan maja sufrirá dos evoluciones así que reserva a tu eones para su tercera forma. En la primera se dedicará a contraatacar con hechizos alteradores de estado según el tipo de ataque que sufra. Si por ejemplo Lulu le lanza un hechizo de magia negra (te recomendamos Hielo++ ya que es vulnerable a dicho elemento) le provocará el estado Mudez y si Auron realiza un ataque físico acabará cegado. Por suerte, estos estados los puede eliminar fácilmente Yuna con el hechizo Esna. Además, si la invocadora ya cuenta con la magia Sanctus conseguirá hacerle mucho daño a Yunalesca tanto en esta forma como en las sucesivas.
Tras perder 24.000 puntos de VIT evolucionará a una nueva forma. Su Mordisco infernal provocará el estado Zombi a todos los personajes que no estén prevenidos contra él. Te aconsejamos dejarles en ese estado aunque teniendo en cuenta que mantengas alejado de ellos los hechizos curativos de Yuna. Cuando sufra como mínimo 48.000 puntos de daño cambiará a la tercera y definitiva forma. Lo primero que hace es lanzar sobre tu grupo el ataque Verdugo que provoca la muerte instantánea... a menos que tus personajes se encuentren en estado Zombi. Suponemos que nos habrás hecho caso y no los has devuelto a la normalidad ¿verdad? Tras este ataque la pillina de Yunalesca les lanzará Cura++ así que deberías utilizar tus turnos intermedios para devolver a la normalidad a los personajes zombificados con Aguas benditas. Llegó el momento de recurrir a la artillería pesada. Descarga los turbos de tus eones sobre Yunalesca para derrotarla de una vez por todas.

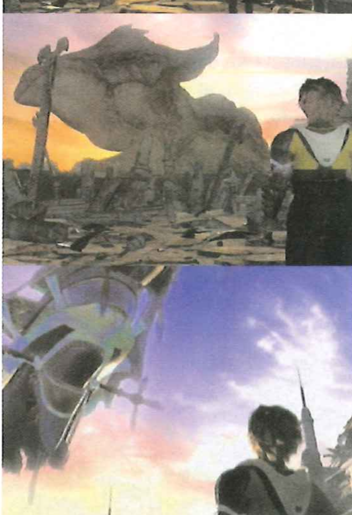


Cuando desaparezca Yunalesca baja las escaleras del norte. Volverás al mismo lugar pero habrá aparecido un cofre en la parte noroeste con el **Símbolo del Sol** dentro. Luego baja las escaleras del sur. Auron le cuenta la verdad a Tidus: intentó vengar la muerte de sus amigos pero Yunalesca le dejó malherido. Se arrastró hasta las cercanías de Bevelle y antes de morir habló con Kimahri. Ya decíamos que ese tipo era un poco raro. Desanda el camino para salir fuera y contemplar a Sinh en todo su esplendor. Luego aparece la aeronave y el grupo se embarcará en ella.









BARCO VOLADOR

Monstruos: Ninguno

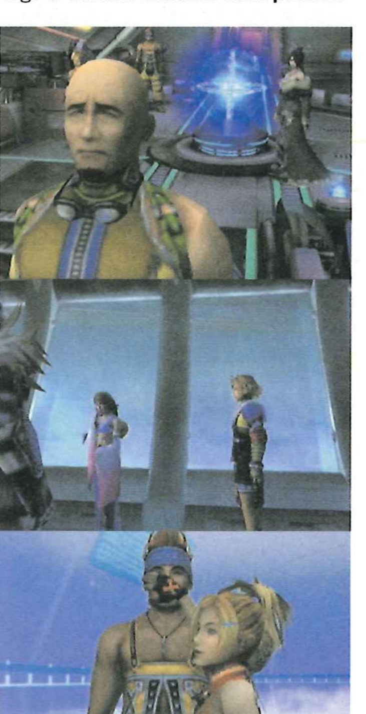
Hay que pensar con detenimiento en los siguientes pasos que debes dar. Por lo pronto las esferas gracias a las que podías guardar la partida, entre otras cosas, han evolucionado gracias a Rin y se han convertido en **Esferas del viajero - Nv. 3**. A partir de ahora podrás utilizarlas también para regresar al barco volador.

Encamínate al mirador para charlar con Yuna y Kimahri. El ronso habla poco pero cuando suelta la lengua demuestra que, aunque parezca mentira, tiene algo de cerebro.



Regresa al puente y habla con el resto de compañeros para que te propongan un plan para atraer a Sinh. Luego charla con Cid y a partir de ese momento podrás dirigirte a él para moverte por Spira a tus anchas e instantáneamente gracias al barco volador.

Antes de avanzar en la aventura aprovecha para realizar todas las tareas extras que puedas o quieras ya que se acerca el final del juego. Cuando estés preparado para continuar charla de nuevo con Cid y elige el destino llamado **Gran puente.**





GRAN PUENTE

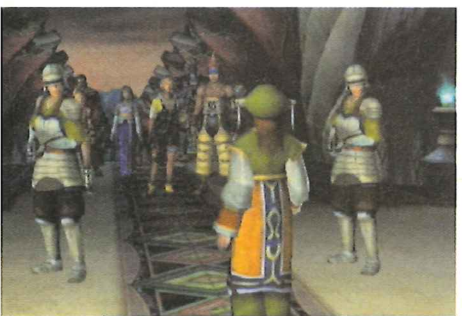
Monstruos: Ninguno

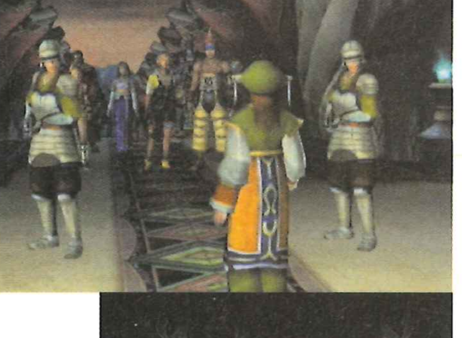
Allí dos monjes guerreros no te dejan pasar pero acude Shelinda para ayudar a sus amigos. También les informa que ha sido nombrada capitán de los monjes guerrero. No le vemos mucho espíritu castrense a esta chica.

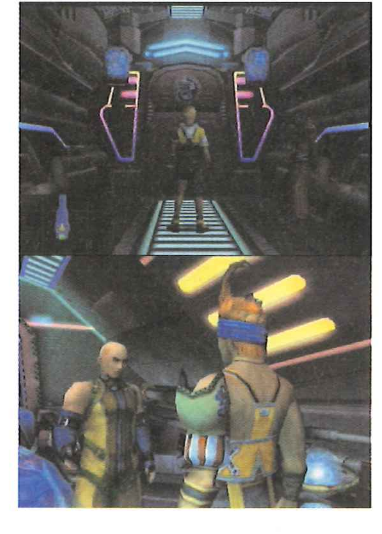
La conversación con el venerable Mica no sirve de mucho aunque la que posteriormente mantienen Tidus y Yuna con el orador resulta más reveladora. Responde afirmativamente a la primera pregunta y en la segunda contesta que la clave está en derrotar a Yu Yevon.

Luego le piden ayuda a Shelinda para que diga a la gente que cante el Salmo de Yevon.

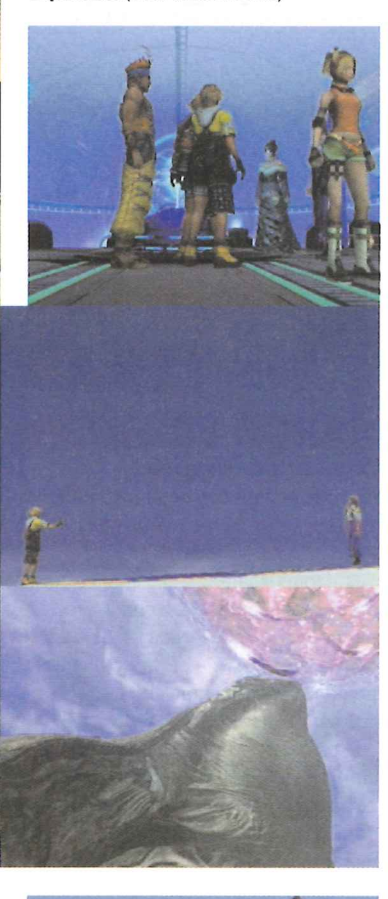
Apareces en el barco.







anteriormente con Efrey ya que allí te espera Sinh o, al menos, su **Brazo izquierdo.** (VER RECUADRO)



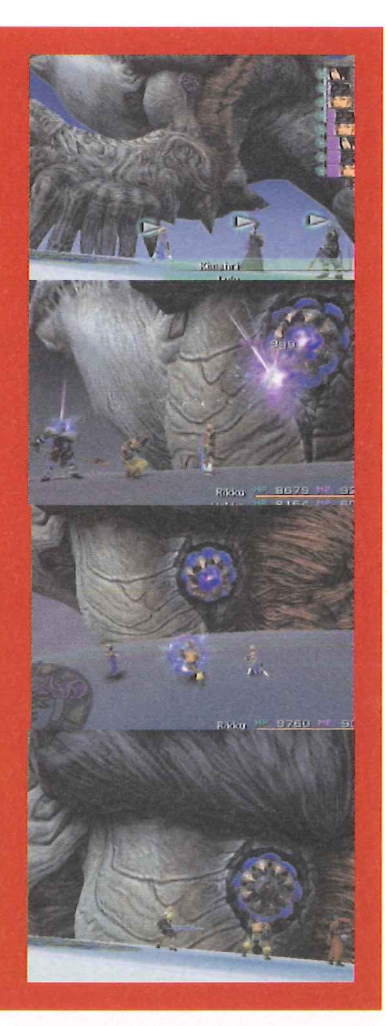
BRAZO IZQUIERDO

VIT: 65.000
Fuerza: 30
Poder mágico: 30
PH: 16.000
Guiles: 10.000
Objetos: 1 Esfera de VIT

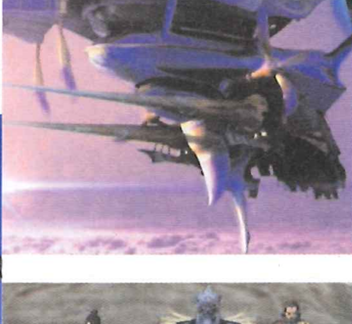
Como en el combate con el dragón protector de Bevelle, Tidus y Rikku disponen de un comando extra mediante el cual pueden ordenar a Cid que acerque o aleje la aeronave. Pese a su elevada VIT, este brazo es un aperitivo de lo que te espera así que no malgastes muchos recursos en él.

Tu eliges desde donde atacarle. Si lo haces de lejos, serán menos los personajes que puedan dañarle pero Sinh se mostrará más inactivo y resultará menos dañino.

De cerca la cosa cambia bastante ya que personajes como Auron y Tidus tendrán ocasión de castigarle. Sin embargo, el brazo no es manco y te dañará con ataques físicos. Lo peor no es eso, sino el hechizo Ultragravedad que reduce a 1/4 la VIT de los tres personajes. Este movimiento es muy previsible ya que se te advierte en el turno anterior.



La aeronave dispara al debilitado brazo de Sinh y consigue amputarlo. Aún queda otro así que prepárate para vértelas con el **Brazo derecho**. (VER RECUADRO)





BARCO VOLADOR

Monstruos: Ninguno

Habla de nuevo con Cid para que aparezca **Sinh** como destino seleccionable en el mapa del desplazamiento. Parece ser que el Salmo ha atraído al enorme bicho. Prepara a conciencia al grupo y ve a la cubierta donde luchaste





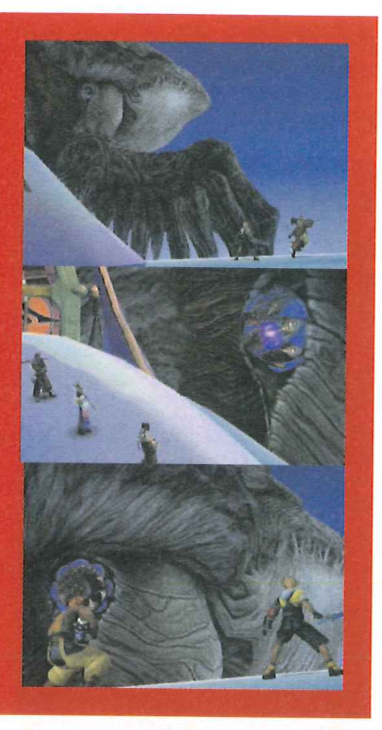


El barco se carga el otro brazo pero el arma queda inutilizada así que el grupo se lanza en caída libre sobre **Sinh (Corazón)**. (VER RECUADRO)

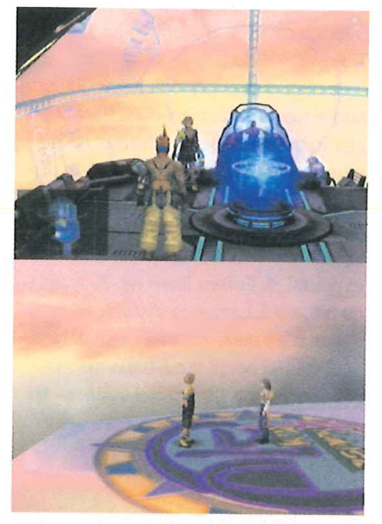
BRAZO DERECHO

VIT: 65.000
Fuerza: 30
Poder mágico: 30
PH: 17.000
Guiles: 10.000
Objetos: 1 Esfera llave nv. 3

Las diferencias entre ambas articulaciones son nulas. Bueno sí, hay unos cambios menores. La derrota del brazo derecho proporciona 1.000 PH más mientras que los objetos que las esferas que obtienes tras el combate son diferentes. Por último, Rikku puede robar Omnipociones del brazo izquierdo mientras que el derecho cuenta con Pociones X. En cuanto a la estrategia de combate, te servirá la misma que hayas empleado contra el primer brazo. En eso no hay ninguna variación.



Por fin consigues derribar al enorme monstruo y al grupo le da tiempo de saltar de vuelta al barco. Una vez dentro ve a la cubierta para hablar con Yuna. De regreso a la cabina, serán testigos del resurgir de Sinh. Ya va siendo hora de que acabemos con este bicho de una vez por toda. Cuando vuelvas a la cubierta protagonizarás el enfrentamiento definitivo contra **Sinh (Cabeza).** (VER RECUADRO)





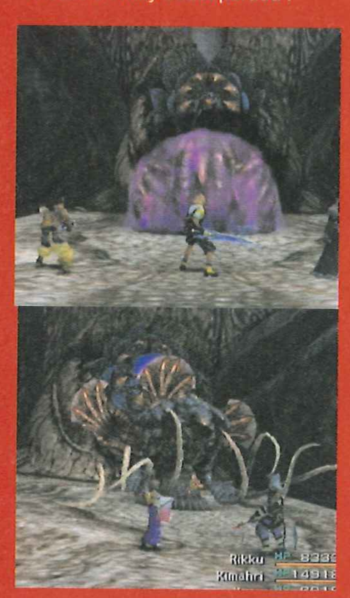




SINH (CORAZÓN)

VIT: 36.000
Fuerza: 1
Poder mágico: 30
PH: 18.000
Guiles: 10.000
Objetos: 1 Esfera de PM
BROTE DE SINH: GUNAI
VIT: 20.000
Fuerza: 30
Poder mágico: 35
PH: 1.800
Guiles: 10.000
Objetos: 1 Esfera de retorno

Este brote de Sinh es muy parecido en su comportamiento a otro brote llamado Guno contra el que peleaste en Kilika. Posee los mismos ataques, es decir, Soplor asolador (provoca el estado Ceguera), Fluido tóxico (envenena), Lluvia de tentáculos y Aqua (en esta ocasión en el nivel ++ del hechizo). Para colmo de males absorberá todos los hechizos de magia negra que lances contra Sinh. Y cuando haya perdido más de la mitad de sus puntos de VIT se esconderá en su caparazón de manera que no le afecte el ataque Ultragravedad de Sinh. Cuando antes te deshagas de este ser incordioso mucho mejor. Aprovecha su debilidad elemental al fuego y silénciale con la técnica Ataque Mutis+ de Wakka. Con Gunai fuera de escena concentra tus acometidas en Sinh. No abuses de los ataques físicos ya que contraataca con hechizos elementales así que lo más apropiado sería usar la técnica Rompeespíritu de Auron y descargar sobre él las magias más poderosas de Lulu y Sanctus de Yuna. No utilices los ataques turbo de los eones a menos que te veas en una situación muy desesperada .



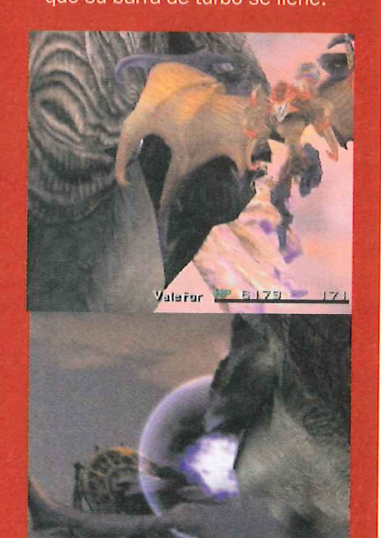
SINH (CABEZA)

VIT: 140.000
Fuerza: 30
Poder mágico: 30
PH: 20.000
Guiles: 12.000
Objetos: 1 Esfera llave nv. 3

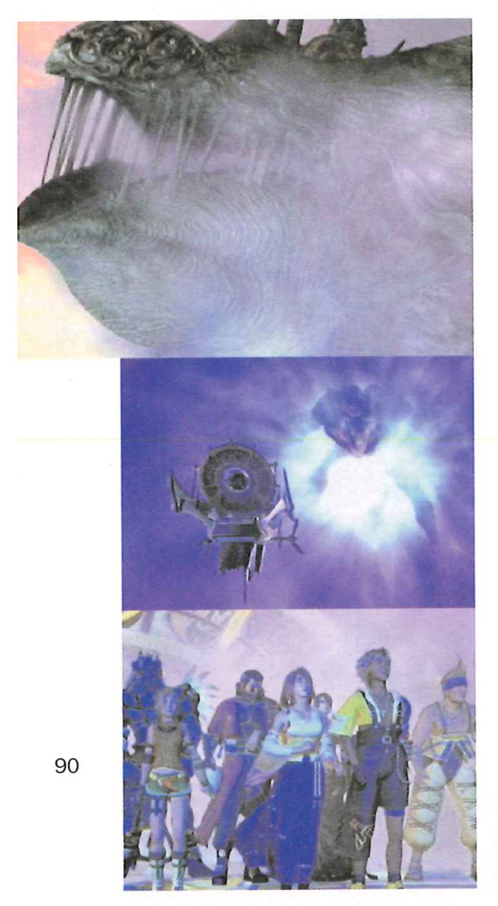
Sinh dedicará un tiempo a cargar su demoledor Gigagravedad del que no hay escapatoria posible a menos que le venzas antes. Por suerte no es un ataque que se pueda improvisar en unos segundos y requiere de bastantes turnos para ser preparado. En tu contra juega la distancia a la que se encuentra Sinh al principio del combate y la inmensa cantidad de VIT con la que cuenta.

Mientras se vaya acercando dedícate a potenciar a tus personajes con magia de apoyo como Prisa++, Concentración y Ánimo. En un par de turnos lo tendrás al alcance de todos así que mientras llega el momento atácale desde lejos con Lulu, Yuna y Wakka.

¡Ya lo tienes encima! Sin más dilación usa Rompecoraza y Rompeespíritu de Auron. Y descarga sobre él todos esos turbos que has estado almacenando en los combates anteriores tanto de los personajes como de los eones. Ante todo y sobre todo no dejes que su barra de turbo se llene.



La espectacular secuencia de vídeo que sigue a tu derrota no tiene desperdicio: el barco volador es tragado por Sinh.



SINH

Monstruos: Adamantaimai, Amanita, Arimán, Barbatos, Caronte, Gigante, Gran Molbol, Monolito diabólico, Rey Bégimo y Varn

CERCA DEL BARCO

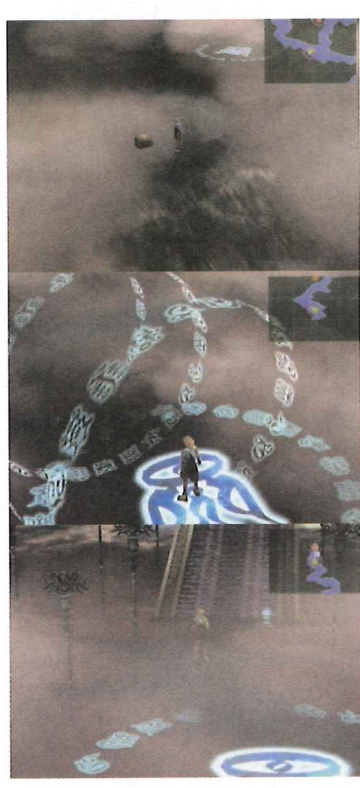
Por suerte aún cuentas con la posibilidad de volver al barco y desde allí recorrer Spira por si has olvidado algo importante. Y estate tranquilo que en el momento en el que eso no sea posible te avisaremos. De momento guarda la partida en la **Esfera del viajero - Nv. 3** y accede a la siguiente zona.



MAR DE TRISTEZA

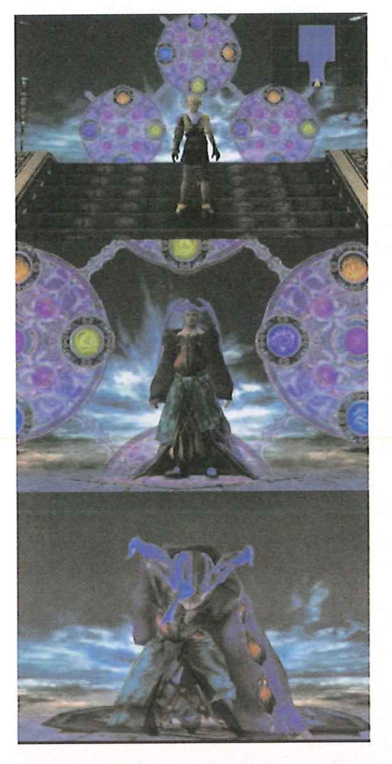
No tenemos mapa o, lo que es lo mismo, se genera a medida que exploremos el área. Algunos de los enemigos que te saldrán al paso son muy, muy, muy peligrosos como es el caso del Rey Bégimo quien utiliza un poderosísimo ataque llamado Meteo justo antes de morir. Así que si dispones de algún arma con la habilidad Ningún encuentro ésta es la ocasión idónea para utilizarla. Y en caso de no disponer de ninguna puedes recurrir al efectivo Pirarse de Tidus.

La niebla que cubre el lugar dificulta sobremanera la visibilidad. Para colmo de males las cataratas no se pueden sortear a contracorriente. En esta zona están dispersados un quinteto de cofres que almacenan los siguientes objetos: **1 Elixir**, **1 Esfera especial**, **1 Esfera llave nv. 3**, **1 Anillo de hada** y **1 Lanza de druida**. Tu objetivo es alcanzar unas escaleras situadas al norte a cuyo pie se encuentra una **Esfera del viajero - Nv. 3.** Cuando las subas volverás a encontrarte con alguien familiar.



JARDÍN DEL DOLOR

A Seymour le falta un tornillo aparte de ser más pesado que Oaka. Su intención es encontrar la manera de controlar a Sinh, algo que nuestros queridos amigos no pueden dejar que suceda. Así que por cuarta y última vez enfréntate a **Seymour Omega.** (VER RECUADRO)





Para que no pueda seguir realizando fechorías Yuna lo envía al etéreo de una vez por todas y en seguida el grupo aparece en un nuevo lugar. En realidad es el mismo pero se ha transformado.

CIUDAD ONÍRICA

Si vuelves a la zona anterior podrás guardar en la **Esfera del viajero - Nv. 3** que estaba al pie de las escaleras. Como en este área de estrechas escalera el mapa también se genera a medida que avanzas, resulta muy aconsejable volver de vez en cuando para recuperar VIT y guardar la partida.

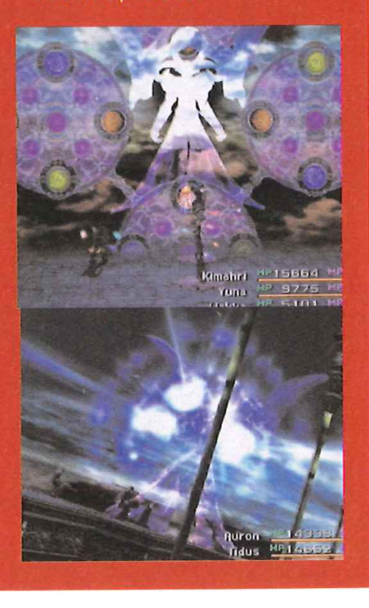
Un poco más adelante, a la derecha, hay un símbolo-acertijo. Mata a 10 monstruos y se abrirá esta puerta. La siguiente se abre con 10 y la última

SEYMOUR OMEGA

VIT: 80.000
Fuerza: 20
Poder mágico: 35
PH: 24.000
Guiles: 12.000
Objetos: 2 Esferas llave nv. 3

El venerable recupera su gusto por la magia elemental durante esta pelea. Los paneles circulares que tiene detrás te indican cual será la magia que usará durante los siguientes turnos. Así por ejemplo si los cuatro círculos azules están cerca de él quiere decir que te lanzará Aqua++, si son rojos utilizará Piro++, etc. Por suerte sufrirá una debilidad ante el elemento opuesto. Tenlo en cuenta si empleas a los eones Ifrit, Ixion y Shiva a los que les ocurre lo mismo. No contento con machacarte con sus hechizos elementales, empleará Antimagia para eliminar tus protecciones y Artema, la magia negra más poderosa.

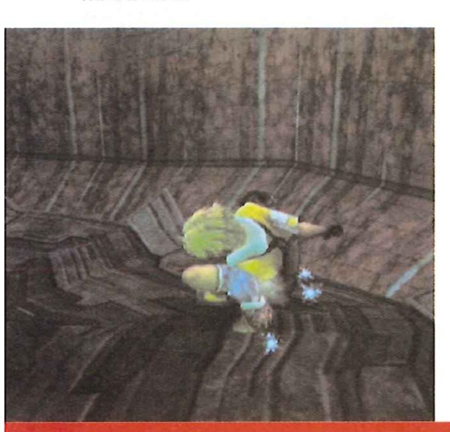
Tus esfuerzos deberían centrarse en proteger con Yuna a tus personajes frente a los hechizos negros de Seymour mientras que el resto se emplea en tareas más ofensivas. La combinación Prisa++ de Tidus con Rompecoraza y Rompeespíritu de Auron es una de las más efectivas posibles.



con 15. La recompensa por tanta matanza es un cofre que contiene **1 Esfera llave nv. 4.**

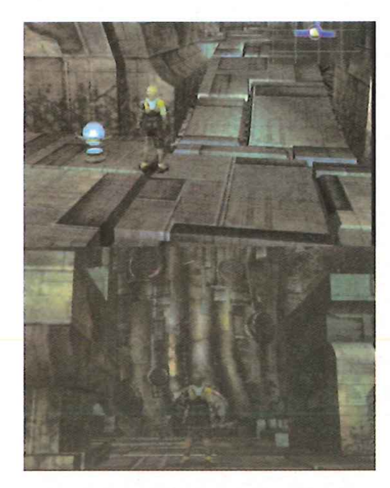
Realices o no la tarea de matar a la cantidad de monstruos indicada, avanza para llegar a una baldosa iluminada. Colócate sobre ella para que te eleve hasta un cofre con **1 Cuatro a cero.** Baja de nuevo cuando lo tengas en el inventario. En la siguiente baldosa luminosa pulsa acción para que Tidus empuje la pared y pueda acceder a un cofre con **1 Manilla segura.** Al llegar a una plazoleta baja encontrarás una minirampa para alcanzar otro cofre con **20.000 Guiles.** Pisa la baldosa cercana para que se eleve y tendrás acceso a un cofre con **1 Esfera de VIT** y a otro cofre con **1 Esfera Def. física.** Otra vez abajo, toca el símbolo del callejón del noroeste para revelar un cofre con un **1 Omnielixir.**

Sigue hacia el noreste hasta llegar a otra plazoleta de la que surgen bloques del suelo. Busca una entrada en el rincón sureste y deslízate por el tobogán para llegar a un cofre que guarda **1 Save the Queen.** Escala la pared varias veces para salir a una nueva zona.



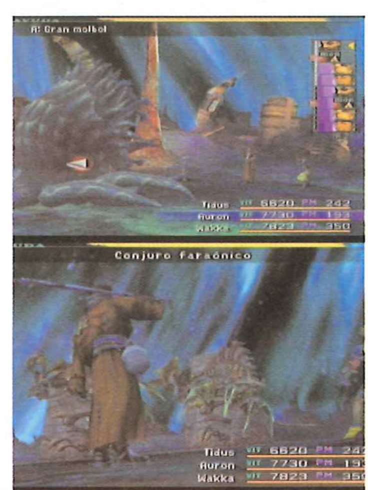
TORRE DE LOS MUERTOS

Es tu última oportunidad para guardar la partida o volver al barco gracias a la **Esfera del viajero - Nv. 3** ya que no habrá vuelta atrás una vez que te introduzcas en el extraño meteorito que impacta frente a ti cuando vayas hacia el norte.



NÚCLEO DE LA PESADILLA

Este lugar es un poco mareante ya que no deja de girar constantemente dificultando bastante la búsqueda de los 10 fragmentos de cristales que debes reunir. Éstos aparecen y desaparecen como ocurre con los cristales que surgen violentamente del suelo y que si los tocas provocan el enfrentamiento con el correspondiente y temible monstruo. Cada fragmento de cristal que reúnas se convertirá en un objeto: **Balón prisma, Esfera técnica, Lanza de campeón, Mente austera, Esfera de cifras, Hoja de quietud, Bastón de druida, Esfera blanca, Cait Sith macabro** y **Flunting.** Cuando hayas reunido la decena serás teletransportado ante el padre de Tidus.







EÓN DE BRASKA

EÓN DE BRASKA
VIT: 60.000 / 120.000
Fuerza: 45
Poder mágico: 50
PH: 0
Guiles: 0
Objetos: Ninguno
PAGODA YU (X2)
VIT: Desconocida
Fuerza: Desconocida
Poder mágico: Desconocido
PH: 0
Guiles: 0
Objetos: Ninguno

Te encuentras ante el verdadero reto final del juego. El eón de Braska por partida doble ya que cuando acabes con la primera forma te las verás con la segunda. La pagodas Yu que giran como peonzas a su alrededor se encargan básicamente de curar al eón y rellenar su medidor turbo. Con hechizos de ataque las podrás paralizar pero no eternamente. Lo más efectivo que puedes hacer es provocar el estado Zombi en el eón de Braska para que las pagodas le dañen en vez de sanarlo. Mientras, aguanta sus embestidas como puedas curando a los personajes que petrifique con su Rayo de Jecht y cuando veas que su medidor de turbo se acerca peligrosamente al lleno utiliza el comando extra de Tidus para que hable con lo que queda de su padre. Así conseguirás vaciarlo, pero no abuses de esta opción ya que no la puedes usar todas las veces que quieras.

En su segunda forma es cuando debes recurrir a los ataques turbos de los personajes que aún no los hayan utilizado y al de los eones. Como ya nos vas a necesitar más a los eones, puedes pagarle con todos tus guiles a Yojimbo para que con suerte efectúe su poderoso ataque extra Ultraesgrima. No escatimes recursos y esfuerzos porque ya no los volverás a necesitar.



FIN DEL SUEÑO

Antes de avanzar aprovecha para preparar a tus personajes como buenamente puedas ya que ésta será la última ocasión en la que podrás hacerlo. Luego asiste a la dramática transformación de Jecht en el **Eón de Braska.** (VER RECUADRO)



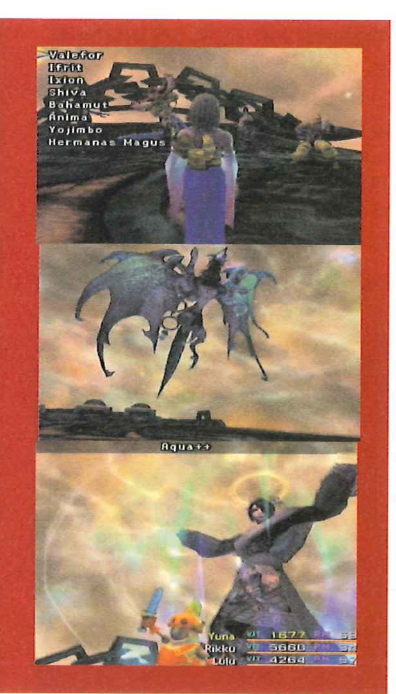


Lo que viene a continuación es la dramática muerte de Jecht ante los ojos de su hijo Tidus y de su amigo Auron y la aparición de Yu Yevon en su forma original. Deberás invocar a **todos los eones**. (VER RECUADRO)

TODOS LOS EONES

VIT: Variable
Fuerza: Desconocida
Poder mágico: Desconocida
PH: 0
Guiles: 0
Objetos: Ninguno

Es imposible perder este combate porque tus personajes cuentan con AutoLázaro y resucitarán cada vez que sus puntos de VIT se reduzcan a cero. Invoca a cualquiera de tus eones para que Yu Yevon se apodere de él. Debido a su debilidad inicial podrás derrotarlo ya sea con los ataques de tus personajes o con los del resto de eones ya que Yu Yevon no puede poseer dos a la vez. Cuando mates a uno invoca a otro y repite el proceso hasta que acabes con todos.



YU YEVON

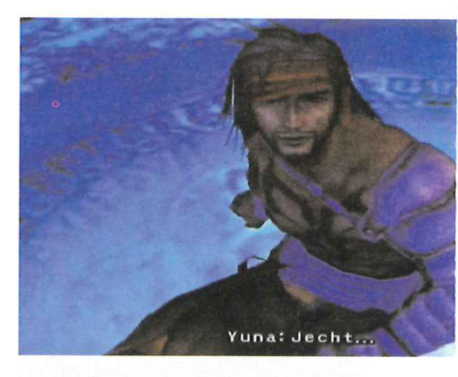
YU YEVON
VIT: 99.999
Fuerza: Desconocida
Poder mágico: Desconocido
PH: 0
Guiles: 0
Objetos: Ninguno
PAGODA YU (X2)
VIT: Desconocida
Fuerza: Desconocida
Poder mágico: Desconocido
PH: 0
Guiles: 0
Objetos: Ninguno

Como ocurrió anteriormente tus personajes cuentan con AutoLázaro y son inmortales. Que poca gracia ¿no? Las pagodas se encargan de curar al causante de todos los males de Spira así que si quieres ir por la vía rápida altera su estado con el ataque Zombi de Auron. Y si aún quieres ir más rápido lánzale seguidamente Lázaro+ y Yu Yevon será historia.



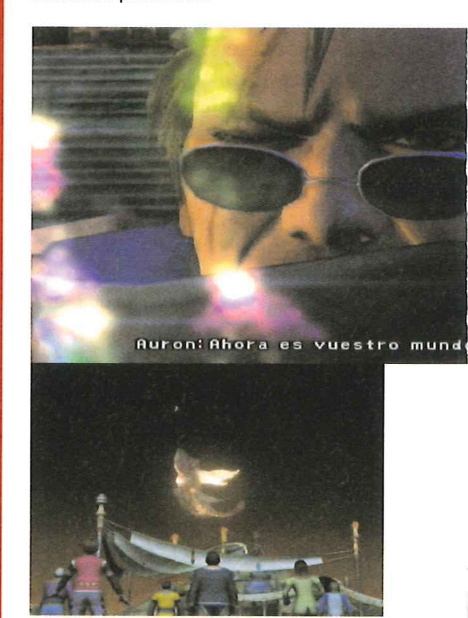
El bueno de Tidus sabe que la fascinante aventura en la que se ha embarcado está acercándose a su fin definitivo, así que se despide emocionado de todos y cada uno de sus compañeros y ahora amigos. Ya sólo te espera un único reto, el último y definitivo combate contra el malvado **Yu Yevon**. (VER RECUADRO)







¡Ya está! ¡Tras tantas horas acabaste el juego! Asiste a la larga secuencia final que te lo tienes bien merecido. A nosotros nos dio un poco de pena ya que le habíamos cogido bastante cariño a Tidus, pero su destino era bastante previsible.





¡CORRE, QUE SE ACABAN!

CONSULTA EN ESTA PÁGINA LOS CONTENIDOS PRINCIPALES DE CADA PLANET

SI DESEAS RECIBIR ALGÚN NÚMERO ATRASADO, ¡LLAMA CUANTO ANTES AL 93 654 40 61!

N39 Previews: State of Emergency, Dinasty Warriors 3, Kessen II, Soul Calibur 2 Análisis: Tony Hawk's Pro Skater 3, Moto GP 2, Ace Combat 4, Harry Potter y la Piedra Filosofal Guías: Soul Reaver 2, Devil May Cry (Segunda parte)



N38 Póster Calendario 2002, Especial Metal Gear Solid 2: Previews: Herdy Gerdy Análisis: Baldur's Gate Dark Alliance, Devil May Cry, Soul Reaver 2, Silent Hill 2, Rayman M, FIFA 2002, Age of Empires II Guías: Devil May Cry, Silent Hill 2

N37 Suplemento gratuito Guía de Compras, Previews: Silent Hill 2, Ace Combat 4 Análisis: Jak & Daxter, Gran Theft Auto 3, Burnout, Pro Evolution Soccer, Klonoa 2, World Rally Championship, Crash Bandicoot Guía completa Breath of Fire IV



N36 Especial Capcom nos trae el Terror: Análisis + Guía Resident Evil Code: Veronica X Previews: Baldur's Gate Dark Alliance, PaRappa the Rapper 2 Análisis: Time Crisis 2, Lotus Challenge, Spy Hunter, Esto es Fútbol 2002, Power Diggerz



N40 Especial Metal Gear Solid 2: Análisis + Reportaje + Guía (primera parte), Especial Maximo: Análisis + Reportaje, Previews: Ico, Final Fantasy X, Vampire Night, Drakkan: The Ancients Ages, Deus EX, Análisis: Kessen II, Polaroid Pete, Max Payne, Space Channel 5, Final Fantasy VI

N41 Especial Game Arts, Previews: Virtua Fighter 4, Manager de Liga 2002, Análisis: Ico, Maximo: Ghosts to Glory, State of Emergency, Dynasty Warriors 3, Drakkan, Herdy Gerdy, Guías: Final Fantasy VI, Metal Gear Solid : Sons of Liberty (segunda parte)



N42 Especial Tomb Raider: The Angel of Darkness, Especial Mundial de Fútbol, Previews: Onimusha 2, Final Fantasy X, Commandos 2, Smash Court Tennis Pro Tournament, Gitaroo Man Análisis: Grandia 2, Virtua Fighter 4, Blood Omen 2, Deus Ex Guía: Final Fantasy VI (Segunda parte)

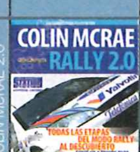


N43 Especial Final Fantasy X, Previews: Tekken 4, Spider-Man: The Movie, Prisoner of War, Agassi Tennis Generation, EndGame Análisis: Red Card Soccer, Mr Moskeeto, Sled Storm, Smash Court Tennis Pro Tournament, Knockout Kings 2002, Frequency, Pro Rally 2002, Metal Slug X, Guía: Final Fantasy X (Primera Parte)

MONOGRÁFICOS ESPECIALES



GRAN TURISMO 2



COLIN MCRAE 2.0



METAL GEAR SOLID 2



TOMB RAIDER IV



TOMB RAIDER CHRONICLES



MEDIEVIL 2

NOTA: LOS NÚMEROS 1, 2 Y 3, ASÍ COMO LOS MONOGRÁFICOS *FINAL FANTASY VII* Y *FINAL FANTASY VIII* ESTÁN AGOTADOS.

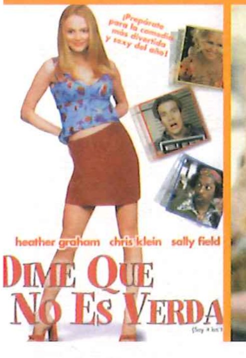
Las revistas se venden al precio de portada, 495 pesetas (excepto num. especiales) + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibir la/s revista/s.

DIME QUE NO ES VERDAD

Director **J.B. Rogers** Guión **Peter Gaulke, Gerry Swallow**
Intérpretes **Heather Graham, Chris Klein, Orlando Jones, Sally Field**
Fox, 23,99 euros
El cuidador de animales Gilly Noble contrata a un detective para que le ayude a encontrar a su madre biológica. Inmerso en su búsqueda, conoce a una guapísima y patosa peluquera, Jo Wingfield, de la que se enamora perdidamente. Pero el detective descubre que la auténtica madre de Gilly es también la madre de Jo... así que son hermanastros. Ese hecho les separa, pero aun así el chico será incapaz de renunciar al que considera el amor de su vida.

LA IMPRONTA DE LOS FARRELLY SE DEJA VER EN ESTA COMEDIA ALGO EDULCORADA REALIZADA POR SU AYUDANTE DE DIRECCIÓN, EN LA QUE DESTACAN UNAS IMPONENTES HEATHER GRAHAM Y SALLY FIELD

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
SUBTÍTULOS Castellano, inglés
EXTRAS Escenas inéditas, detrás de las cámaras, trailer original y anuncios, comentarios del director, menús interactivos, acceso directo a escenas





SUEÑOS ROTOS

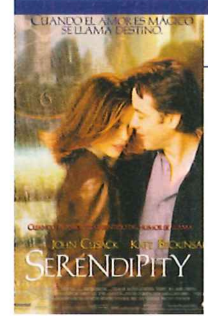


Director **Jonathan Kaplan** Guión **David Arata**
Intérpretes **Claire Danes, Kate Beckinsale, Bill Pullman, Lou Diamond Philips**
Fox, 24,01 euros
Alice y Darlene deciden celebrar su viaje de fin de curso en Bangkok. Todo va como la seda hasta que conocen a Nick, un chico, guapo, simpático... y camello. Nick engaña a las dos chicas y las entrega a la policía con un cargamento de droga. Su única esperanza es Hank Green, un abogado que luchará contra el corrupto sistema tailandés para sacar a las chicas de la cárcel.

EXTRAÑA MEZCLA DE DRAMA JUDICIAL CON CINE CARCELARIO A LO *EL EXPRESO DE MEDIANOCHE* QUE SÓLO SE AGUANTA POR LAS INTERPRETACIONES DE DANES Y BECKINSALE

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
SUBTÍTULOS Castellano
EXTRAS Trailer original, biografías, acceso directo a escenas

SERENDIPITY



Director **Peter Chelsom** Guión **Marc Klein**
Intérpretes **John Cusack, Kate Beckinsale, Jeremy Piven, Molly Shannon**
Lauren, Alquiler
Jonathan Trager y Sara Thomas, pese a estar comprometidos, se conocen y se enamoran, vagando juntos por Manhattan durante un día inolvidable. Pero Sara, que cree en el destino, no quiere que intercambien teléfonos, sino que escribe el suyo en un ejemplar de una novela de Gabriel García Márquez y le dice a Jonathan que, si están destinados a reencontrarse, él encontrará el libro.

EMPALAGOSA COMEDIA ROMÁNTICA CON UN GUIÓN UN TANTO DESASTRADO Y QUE, A PESAR DE DOS ACTORAZOS COMO CUSACK Y BECKINSALE, RESULTA SOPORTABLE POR SUS SECUNDARIOS

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
SUBTÍTULOS Castellano, inglés
EXTRAS Menús interactivos, acceso directo a escenas

MOTHMAN. LA ÚLTIMA PROFECÍA



Director **Mark Pellington** Guión **Richard Hatem**
Intérpretes **Richard Gere, Laura Linney, Will Patton, Debra Messing**
Filmax, Alquiler
Dos años después de perder a su esposa en un extraño accidente automovilístico, el periodista John Klein sufre una avería en el coche y recala en un pequeño pueblo de West Virginia. Allí conoce a la *sheriff* local, que le explica que en la zona están ocurriendo una serie de fenómenos paranormales que parecen relacionados con las apariciones de una criatura mítica llamada Mothman.

UNA PELÍCULA QUE PROMETE MÁS DE LO QUE ACABA DANDO POR CULPA DE UN GUIÓN QUE NO SABE SI TOMAR EL CAMINO DE LO FANTÁSTICO O DE LO VEROSÍMIL, ADEMÁS DE ESTAR LASTRADA POR EL INEXPRESIVO GERE

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, euskera, inglés)
SUBTÍTULOS Castellano, inglés
EXTRAS Biofilmografías, menús interactivos, acceso directo a escenas

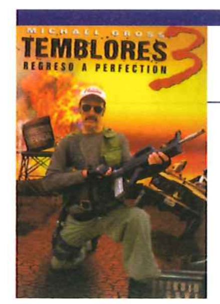
EL APARTAMENTO

Director **Billy Wilder** Guión **I.A.L. Diamond, Billy Wilder**
Intérpretes **Jack Lemmon, Shirley McLaine, Fred McMurray, Ray Walston**
Metro Goldwyn Mayer , 24,01 euros
El oficinista C.C. Baxter le presta el apartamento a sus jefes para que éstos puedan encontrarse con sus amantes y, así, medrar en la empresa. Pero entonces el director de la empresa, Sheldrake, le pide la llave de su piso para llevarse a una chica. Lo que Baxter no sabe es que se trata de Fran Kubelik, la ascensorista de la que está enamorado.

MAGISTRAL MEZCLA DE DRAMA Y COMEDIA FIRMADA POR UN WILDER EN PLENA FORMA, CON UN GUIÓN PARA ESTUDIAR EN LAS ESCUELAS DE CINE Y UN GRUPO DE ACTORES EN AUTÉNTICO ESTADO DE GRACIA

SONIDO Mono (Castellano, inglés, francés, alemán, italiano)
SUBTÍTULOS Castellano, francés, italiano, francés, italiano, holandés, sueco, noruego, danés
EXTRAS Trailer, menús interactivos, acceso directo a escenas

ESTE MES EN ZONA DVD TENEMOS UN BUEN PUÑADO DE OBRAS ESPAÑOLAS DE TODO TIPO, DESDE ESA MUESTRA DEL MEJOR CINE FANTÁSTICO QUE ES *INTACTO*, PASANDO POR DOS COMEDIAS LLENAS DE ACIDEZ Y MALA LECHE COMO *NOCHE DE REYES* Y *CARNE DE GALLINA*, Y ACABANDO CON ESE INTENTO DE IMITAR (MAL) A *LOS SIMPSON* QUE FUE *QUÉ BELLO ES SOBREVIVIR*. Y COMO HOMENAJE AL FALLECIDO BILLY WILDER, TAMBIÉN OS HABLAMOS DE UNA DE SUS MEJORES PELÍCULAS, *EL APARTAMENTO*... BIENVENIDOS A ZONA DVD.



TEMBLORES 3. REGRESO A PERFECTION

Director **Brent Maddock** Guión **John Whelpley**
Intérpretes **Michael Gross, Shawn Christian, Susan Chuang, Ariana Richards**
Paramount, Alquiler
El caradura Burt Grummer, ya convertido en todo un experto en la lucha contra los gusanos gigantes llamados Graboids, vuelve a su lugar de origen y donde se inició la plaga: Perfection, Nevada. Allí se encontrará con que los bichos han dado un salto evolutivo, así que tendrá que enfrentarse a ellos de nuevo con la ayuda de un par de jóvenes empresarios locales.

UNA SERIE QUE SE INICIÓ COMO HOMENAJE A LA SERIE B SE CONVIERTE EN ELLA, AUNQUE RESULTA SUFICIENTEMENTE ENTRETENIDA Y POCO SERIA COMO PARA HACER PASAR UN BUEN RATO

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
SUBTÍTULOS Castellano, inglés
EXTRAS Menús interactivos, acceso directo a escenas

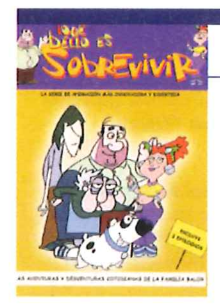


SABRINA (Y SUS AMORES)

Director **Sidney Pollack** Guión **Barbara Benedek, David Rayfiel**
Intérpretes **Harrison Ford, Julia Ormond, Greg Kinnear, Nancy Marchand**
Paramount, 24,01 euros
La hija del chófer de los Larrabee, Sabrina Fairchild, lleva toda la vida enamorada de David, el hijo pequeño de la familia. Tras un intento de suicidio por despecho, Sabrina se va a París, y allí, además de madurar, se hace fotógrafa. Cuando vuelve, David se vuelve loco por ella, pero su hermano Linus no quiere que la chica se interponga en sus negocios.

INNECESARIA SEGUNDA VERSIÓN DE LA MAGISTRAL COMEDIA DE WILDER, CUYOS MEJORES CHISTES PROVIENEN DE AQUÉLLA, Y EN LA QUE SÓLO DESTACA UN PROMETEDOR KINNEAR

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, inglés, italiano, francés)
SUBTÍTULOS Castellano, inglés, francés, italiano, portugués, árabe, búlgaro, croata, danés, holandés, finlandés, griego, hebreo, húngaro, islandés, noruego, sueco, esloveno, turco
EXTRAS Trailer, menús interactivos, acceso directo a escenas

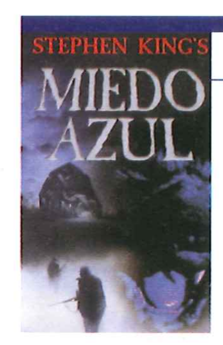


QUÉ BELLO ES SOBREVIVIR

Productor **Emilio Aragón**
Voces **Juan Perucho, Lola Baldrich, Mariola Fuentes, Paula Soldevila**
Filmax, 24,01 euros
Encontramos tres capítulos de la serie: en el primero, Oscar es acusado de robar de la caja fuerte del hospital y acaba en la cárcel; en el segundo, Silvia quiere adelgazar y convence a su marido de que le hagan una liposucción; y en el tercero, Inés tiene que llevar a su padre a clase, pero como su progenitor está de viaje se ofrece Oscar, aunque la niña le pide que se invente una profesión atractiva.

FALLIDO INTENTO DE HACER UNOS SIMPSONS A LA ESPAÑOLA, QUE NO FUNCIONA PORQUE TIENE UNA ANIMACIÓN REALMENTE DEPLORABLE Y SUS CHISTES NO TIENEN LA MÁS MÍNIMA GRACIA

SONIDO Dolby 2.0 (Castellano)
EXTRAS Menús interactivos, acceso directo a escenas



MIEDO AZUL

Director **Daniel Attias** Guión **Stephen King**
Intérpretes **Gary Busey, Everett McGill, Corey Haim, Megan Follows**
Universal, 24,01 euros
En una pequeña ciudad de Nueva Inglaterra, Tarker's Mills, empiezan a aparecer personas brutalmente asesinadas. Sólo un niño paralítico de 11 años, Marty Coslaw, tiene la clave de la resolución del misterio, ya que sospecha que el criminal es un hombre lobo. Después de dejar al monstruo sin un ojo gracias a un cohete, Marty le pedirá ayuda a su hermana y a su tío para enfrentarse a él.

ADAPTACIÓN DE STEPHEN KING CON AROMAS DE SERIE B, UN PELÍN CASPOSA Y TRUFADA DE ESCENAS GORE, PERO TREMENDAMENTE ENTRETENIDA Y CON MOMENTOS REALMENTE TERRORÍFICOS

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, inglés, italiano, alemán)
SUBTÍTULOS Castellano, inglés, portugués, italiano, holandés, turco, alemán
EXTRAS Trailer, comentarios del director, menús interactivos, acceso directo a escenas

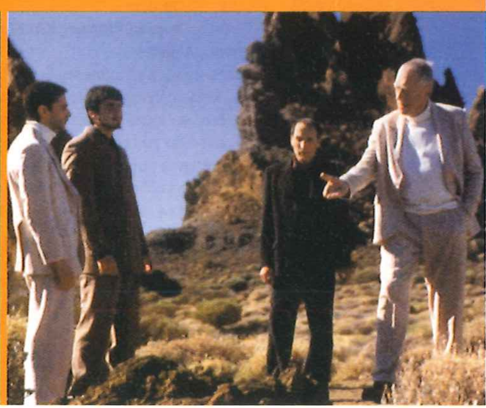
INTACTO

Director **J.C. Fresnadillo** Guión **Andrés Koppel, J.C. Fresnadillo**
Intérpretes **Leonardo Sbaraglia, Eusebio Poncela, Mónica López, Max Von Sydow**
Sogepaq, Alquiler
Federico tiene lo que se llama 'el don', el poder de arrebatar la suerte a quienes le rodean, y trabaja usándolo para Sam en un casino en mitad del desierto. Federico reta a Sam, pero 'el don' de éste es más poderoso y se lo arrebata. Resentido, durante años se dedica a buscar gente con 'el don', esperando encontrar a la persona con el suficiente poder para igualar a Sam... y entonces encuentra a Tomás, un atracador que acaba de sobrevivir a un accidente de avión.

INQUIETANTE MUESTRA DE FANTÁSTICO A REIVINDICAR QUE DESCUBRE EN FRESNADILLO UN DIRECTOR A SEGUIR Y NOS DELEITA CON UNAS MAGNÍFICAS COMPOSICIONES DE SBARAGLIA, PONCELA Y EL GRAN MAX VON SYDOW

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano)
EXTRAS Menús interactivos, acceso directo a escenas





ZONA DVD

ZOOLANDER

Director **Ben Stiller** Guión **Drake Sather, John Hamburg, Ben Stiller**
Intérpretes **Ben Stiller, Owen Wilson, Will Ferrel, Christine Taylor**
Paramount, 24,01 euros

Derek Zoolander está considerado el mejor modelo masculino del mundo de la moda hasta que el *hippie* Hansel le vence en la entrega de los premios VH1. Humillado, Derek decide volver a sus raíces, pero el malvado modisto Mugatu se da cuenta de que es lo suficientemente tonto como para hipnotizarlo y convertirlo en una máquina de matar a punto para asesinar a un político chino. Sólo la ayuda de la entrometida periodista Matilda hará que Zoolander pueda luchar contra la retorcida conspiración.

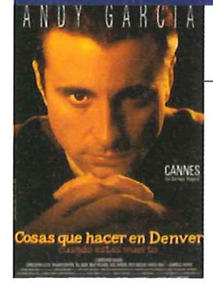
***ONE MAN SHOW* DE STILLER EN EL QUE FRACASA ESTREPITOSAMENTE A TODOS LOS NIVELES, SOBRE TODO POR UN GUIÓN CON UNOS CHISTES DE GRACIA MÁS QUE DUDOSA Y PORQUE ABUSA DEMASIADO DE LOS TICS DE SU PERSONAJE**

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, inglés, francés, italiano, francés)
SUBTÍTULOS Castellano, francés, italiano, portugués, croata, esloveno, hebreo
EXTRAS Escenas inéditas, anuncios, galería de fotos, comentarios del director, menús interactivos, acceso directo a escenas





COSAS QUE HACER EN DENVER CUANDO ESTÁS MUERTO



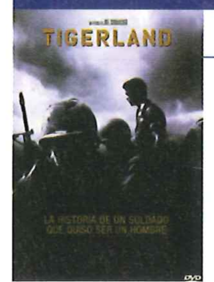
Director **Gary Fleder** Guión **Scott Rosenberg**
Intérpretes **Andy Garcia, Christopher Walken, Christopher Lloyd, William Forsythe**
Lauren, 18 euros

Un joven ganster retirado, Jimmy 'El Santo', vive tranquilamente en Denver hasta que su antiguo jefe le ofrece un trabajo fácil: asustar al chico que sale con la exnovia de su hijo. Jimmy reúne de nuevo a su antigua banda para hacer el encargo, pero la cosa sale mal y el muchacho acaba muerto.

MAGNÍFICO EJEMPLO DE SERIE NEGRA CON SENTIDO DEL HUMOR Y DIÁLOGOS IMPAGABLES AL ESTILO TARANTINO, INTERPRETADA POR UN IRREPETIBLE PLANTEL DE ACTORES SECUNDARIOS

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, catalán, inglés)
SUBTÍTULOS Castellano
EXTRAS *Featurette*, trailer, biofilmografías, fichas técnicas, recomendamos, menús interactivos, acceso directo a escenas

TIGERLAND



Director **Joel Schumacher** Guión **Ross Klavan, Michael McGruther**
Intérpretes **Colin Farrell, Matthew Davis, Shea Whigham, Clifton Collins Jr.**
Fox, 24,01 euros

En septiembre de 1971, un grupo de reclutas llega al campo de entrenamiento llamado Tigerland para prepararse antes de ser enviados a Vietnam. Allí enseguida destacará Roland Bozz, un tejano que quiere que le echen del ejército, por lo que se mete en todos los problemas que puede. Aun así, Bozz es un hombre lleno de carisma y con dotes de mando, lo que le pondrá en contra a un envidioso sociópata.

DE VEZ EN CUANDO SCHUMACHER NOS SORPRENDE EJERCIENDO DE DIRECTOR, Y AUNQUE FALLA AL INTENTAR USAR EL ESTILO DOGMA AL MENOS HAY QUE AGRADECERLE QUE DESCUBRIERA A FARRELL

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, inglés, alemán)
SUBTÍTULOS Castellano, inglés, alemán
EXTRAS Detrás de las cámaras, test de pantalla de Colin Farrell, trailer y spots, comentarios del director, menús interactivos

NOCHE DE REYES

Director **Miguel Bardem** Guión **J. Marques, T. Cimadevilla, A. Koppel, M. Bardem**
Intérpretes **Joaquín Climent, Kiti Manver, Elsa Pataky, Luna McGill**
Sogepaq, Alquiler

Al borde de la ruina, Ernesto Cuspineda consigue un contrato cuya firma puede conseguir salvarle del desastre económico. Dispuesto a celebrar la Noche de Reyes con su familia y festejar la superación de su crisis, el destino le da la vuelta al calcetín y convierte esas supuestas horas de celebraciones en una auténtica pesadilla sin fin en que Cuspineda conocerá la auténtica cara de la Navidad.

FENOMENAL E INJUSTO BATACAZO EN TAQUILLA, ESTE FILME NO SÓLO ES DIVERTIDO SINO QUE TIENE UN ELENCO ACTORAL ESPLÉNDIDO, Y ADEMÁS PARODIA CON GRACIA LOS PEORES TÓPICOS NAVIDEÑOS

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano)
EXTRAS Menús interactivos, acceso directo a escenas

EL PROFESOR CHIFLADO

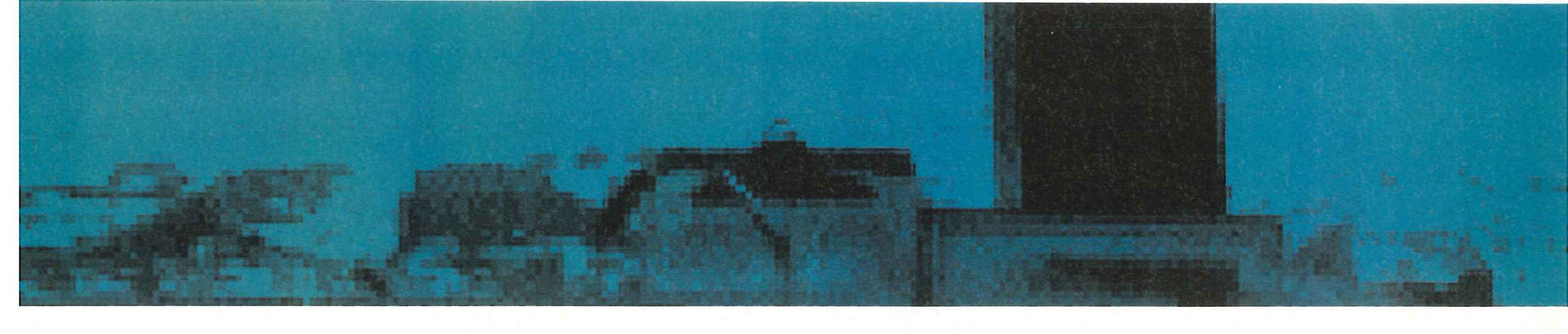


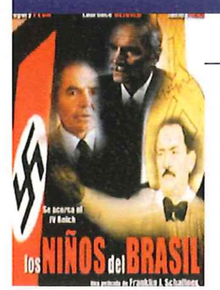
Director **Jerry Lewis** Guión **Bill Richmond, Jerry Lewis**
Intérpretes **Jerry Lewis, Stella Stevens, Del Moore, Kathleen Freeman**
Paramount, 24,01 euros

El profesor Julius Kelp es todo un genio de la química, pero también un *freakie* acabado del que se ríen todos sus alumnos. Harto de humillaciones, crea una poción que le transforma en un *alter ego* chulesco y ligón llamado Buddy Love y que le permite acercarse a la alumna de la que está enamorado, Stella. Lo malo es que los efectos de la poción no son eternos...

GENIAL REVISITACIÓN DE *EL DOCTOR JEKYLL Y MISTER HYDE* EN CLAVE DE COMEDIA, CON CHISTES ANTOLÓGICOS Y UN JERRY LEWIS EN PLENA FORMA, DEMOSTRANDO QUE JIM CARREY NO LE LLEGA A LA SUELA DE LOS ZAPATOS

SONIDO Mono (Castellano, francés, alemán, italiano), Dolby 5.1 (Inglés)
SUBTÍTULOS Castellano, inglés, francés, italiano, alemán, danés, holandés, noruego, sueco, turco
EXTRAS Documental retrospectivo de Paramount en los 50, menús interactivos, acceso directo a escenas





LOS NIÑOS DEL BRASIL

Director **Franklin J. Schaffner** Guión **Heywood Gould**
Intérpretes **Gregory Peck, Laurence Olivier, James Mason, Lilli Palmer**
Filmax, 24,01 euros
Un joven cazador de nazis llamado Barry Kohler presencia un encuentro de partidarios de Hitler en Paraguay, a finales de los 70, presidido por el Dr. Josef Mengele. Kohler le pide ayuda a un viejo perseguidor de fascistas, Ezra Lieberman, pero éste al principio no le hace caso. No obstante, cuando el chico resulte asesinado Lieberman se daré cuenta de que algo importante y grave está ocurriendo...

***THRILLER* CON TOQUES FANTÁSTICOS AL MÁS PURO ESTILO AÑOS 70, Y EN EL QUE DESTACAN SON LAS SOBERBIAS INTERPRETACIONES DE SUS VETERANOS PROTAGONISTAS**

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano, inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés, portugués**
EXTRAS **Biofilmografías, acceso directo a escenas**

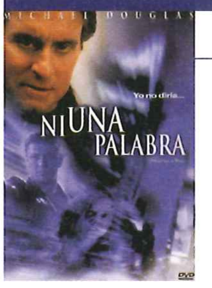


CARNE DE GALLINA

Director **Javier Maqua** Guión **Maxi Rodríguez, Javier Maqua**
Intérpretes **Karra Elejalde, Anabel Alonso, Nathalie Seseña, Amparo Valle**
Lauren, Alquiler
Los Quirós, una familia trabajadora de Asturias, depende económicamente de la pensión de Luisón, el abuelo de la familia, un antiguo minero jubilado. Pero, justo antes de la boda de Glorina, el hombre muere, así que la familia intentará hacer creer a todo el mundo que el anciano sigue vivo para poder seguir viviendo de su pensión. Sin embargo, en la boda la historia dará algunos giros imprevisibles...

COMEDIA AMARGA Y LLENA DE MALA LECHE QUE FRACASÓ INJUSTAMENTE EN TAQUILLA A PESAR DE SUS REFRESCANTES CARGAS DE PROFUNDIDAD Y UN GRAN ELENCO DE ACTORES SECUNDARIOS ESPAÑOLES

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano)**
EXTRAS **Menús interactivos, acceso directo a escenas**

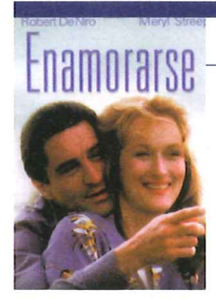


NI UNA PALABRA

Director **Gary Fleder** Guión **Anthony Peckham, Patrick Smith Kelly**
Intérpretes **Michael Douglas, Sean Bean, Brittany Murphy, Guy Torry**
Fox, Alquiler
Una mañana el psiquiatra Nathan Conrad se despierta y se encuentra con que su hija ha sido raptada. Sin embargo, los secuestradores no le piden un rescate monetario, sino que extraiga un código de seis dígitos de la mente de una adolescente perturbada. Conrad intentará a la desesperada hacer hablar a la chica, pero finalmente tendrá que usar otros métodos para que su hija no resulte fríamente asesinada.

PELÍCULA DE MISTERIO SIN NINGÚN MISTERIO, UN CORRECTO VEHÍCULO DE LUCIMIENTO PARA DOUGLAS EN EL QUE DESTACAN MÁS QUE ÉL SECUNDARIOS COMO BEAN O MURPHY

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano, inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés**
EXTRAS **Menús interactivos, acceso directo a escenas**



ENAMORARSE

Director **Ulu Grossbard** Guión **Michael Christopher**
Intérpretes **Robert De Niro, Meryl Streep, Harvey Keitel, Jane Kaczmarek**
Paramount, 24,01 euros
Frank Raftis y Molly Gilmore están felizmente casados y disfrutan de sus respectivas familias, al menos hasta que coinciden en el metro de Nueva York e inician una bonita y sólida amistad. Sus sentimientos irán cambiando y se transformarán lentamente en amor, pero ambos querrán mantenerse a una sutil distancia para no herir a sus familias, a pesar de que su corazón les pide todo lo contrario.

ESPECIE DE REVISITACIÓN DE *BREVE ENCUENTRO*, ÉSTA ES UNA DE ESAS PELÍCULAS ROMÁNTICAS Y DULZONAS A MÁS NO PODER, PERO QUE AGUANTA BIEN GRACIAS A LAS INCREÍBLES INTERPRETACIONES DE STREEP Y DE NIRO

SONIDO **Mono (Castellano, inglés, francés, italiano, alemán)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés, portugués**
EXTRAS **Menús interactivos, acceso directo a escenas**

SPY GAME

Director **Tony Scott** Guión **Michael Frost Beckner, David Arata**
Intérpretes **Robert Redford, Brad Pitt, Catherine McCormack, Stephen Dillane**
Lauren, Alquiler
Cuando el agente Nathan Muir está dispuesto a retirarse como agente de la CIA, le llega la noticia de que el que fuera su discípulo unos años atrás, Tom Bishop, ha sido apresado en China bajo cargos de espionaje. La agencia no quiere salvarle para no provocar un conflicto internacional, así que Muir tiene 24 horas, el plazo tras el cual ejecutarán a Bishop, para buscar la forma de escapar al control de la CIA y sacar a su exalumno del infierno en el que se ha metido.

LECCIÓN DE ARTESANO DE SCOTT, QUE TRENZA UN FILME DE ACCIÓN BASADO EN LOS PERSONAJES Y NO EN LA TÓPICA ESPECTACULARIDAD HOLLYWOODIENSE, Y EN LA QUE EL SOBRIO REDFORD DESTACA SOBRE EL GESTICULANTE PITT

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
SUBTÍTULOS Castellano, inglés
EXTRAS Menús interactivos, acceso directo a escenas





AL HABLA

MUCHO SQUARE MUCHO SQUARE EH EH

LILU (SAN FERNANDO, CÁDIZ)

Definitivamente *Europs living a selebreison*, debido a la (¡ya era hora!) llegada de *Final Fantasy X* al viejo (y olvidado) continente. ¿Mereció la pena esperar?
Bueno, mereció la pena si disfrutas con unas bandas negras que ocupan más espacio en pantalla que un plano compartido por Jesús Gil y Montserrat Caballé, y con unos diálogos con un inglés más cerrado que el armario de los licores de casa de Kain... pero bueno, bromas aparte, hay que decir que *FF X* es un grandísimo juego y que, pese a que su conversión PAL no sea precisamente brillante, vale la pena tenerlo.
No voy a preguntaros qué opinión tenéis del juego porque es obvio, así que voy a lo que voy. ¿Qué más se sabe de *Chrono Break*?
¿Aparte de que se llama *Chrono Break* y que lo hará Square? No se sabe nada, y de hecho con lo centrada que están la compañía japonesa en sus *FF*, nos tememos que el proyecto pueda acabar más en el aire que la carrera musical de Sonia y Selena.
Y como quien cambia de personajes en *FF X*, cambio de tema: ¿cuándo saldrá *Kingdom Hearts*?
Aún no hay una fecha definitiva, pero puede ser que aparezca en nuestro país entre Navidades y el próximo año... y por cierto, si quieres saber algo más de este RPG con más cameos que una película de Santiago Segura, tienes un magnífico e impresionante reportaje en esta misma revista (qué modestos somos).
Por cierto, aún estoy esperando un *Chocobo Racing 2*... ¡que en el *ending* ponía "See you again"! Y aunque a vosotros os suene a expresión de Chiquito de la Calzada, significa "Te veremos otra vez", ¿no?
¿Ah sí? Pues nosotros pensábamos que quería decir "sello de a diez"... pero hablando en serio, Square no tiene planes de desarrollar un *Chocobo Racing 2*.
Ah sí, y el *Ergheiz 2*... que se están retrasando ya...
¡Y lo que se retrasarán! Los creadores de *FF* no parecen muy interesados en realizar una secuela de dicho beat'em-up...
¡Por fin ha salido *Tekken 4* aquí! Ya era hora, sí señor... necesito pegar patadas, dar puñetazos, darle en las partes a Kazuya con Nina... ¿cuándo sale aquí para ir a comprármelo enseguida?
Aunque a nosotros lo que nos gustaría es golpear a Nina con Kazuya (porque eso de que se llame igual que la directora de la Academia de *Operación Triunfo* despierta nuestros instintos más salvajes), la verdad es que aún no podemos decirte cuándo saldrá *Tekken 4* porque no tiene fecha fijada... aunque saldrá este año, no te preocupes.
¿Y cuándo sale el *Tomb Raider* de PS2? Como soy la única en mi grupo de amigas que tiene la PlayStation 2, me dicen que me lo compre y que ellas ya se encargarán de terminarlo... ¡pero qué morro más grande!
Ya que dicen que el orden de los factores no altera el producto, ¿por qué no te compran ellas el juego y te encargas tú de terminarlo? Si quieren tener ese arranque de generosidad, *Tomb Raider: The Angel of Darkness* saldrá (a no ser que Lady Lara Croft necesite una nueva inyección de silicona) estas mismas Navidades.
Quiero aprovechar para mandar un saludillo a aquí mis compañeras Estela y a Tifill@, y para un montón de gente más que me aprecia (viva yo), como Clara & Ana ¡ex!
Pues nosotros también aprovechamos para saludar a nuestros papás, a nuestros abuelos (que pese a lo que digan las malas lenguas, los tenemos), a Hideo Kojima... y de paso, ya que estamos, a Natalie Portman, por si casualmente lee la revista y quiere invitar a tres atractivos redactores a una desenfrenada noche de pasión.

EL JUEGO *ON-LINE* EN PLAYSTATION 2

CARLOS PARADA (E-MAIL)

Soy un fiel lector de vuestra revista (ejem ejem) y escribo para preguntar un par de cosillas acerca del módem y otras cosas de mi PS2.
Con ese "Ejem ejem", ¿qué intentas decirnos? ¿Que no nos eres fiel? ¿Que esta revista no es nuestra? ¿Que no sabes leer?
Primero y no por eso menos importante, ¿cuándo demonios va a salir?
En Estados Unidos el adaptador de red sale este mismo agosto, pero tal y como están las cosas con la red de banda ancha en Europa, probablemente tarde más en llegarnos que Jesulín de Ubrique en resolver un problema de álgebra.
***FF XI*, ¿cuándo va a salir? ¿Se parecerá algo o mucho a *Dark Age of Camelot* de PC?**
Si quieres verlo en tierras europeas tendrás que echarle más paciencia que el profesor de dicción de Rosa, porque hasta finales del 2003 o principios del 2004 es probable que ni lo olamos. Y a nosotros *FF XI* nos recuerda más a *Phantasy Star Online*, quizá por aquello de ser para consola...
Por último, ¿quién va a llevar el tema de los servicios de Internet de la PS2 en Europa? A mis oídos han llegado rumores de que serán llevados por Vodafone...
Sí, y a nosotros nos llegaron rumores de que los concursantes de *Gran Hermano* eran todos intelectuales con un coeficiente superior a la media y ya lo veis... en realidad, Sony va a negociar quién prestará los servicios *on-line* a los usuarios de la PS2 con las empresas del sector más fuertes de cada país, así que es más que probable que en España la elegida sea Telefónica.

LA PS ONE Y SUS DEFENSORES A ULTRANZA

MARCO ANTONIO SANZ (VALLADOLID)

No os doy un saludo, sólo os lo presto hasta que me expliquéis por



LILU

¡GANADOR!
TARJETA MEMORIA 2MB

OTRO E3 QUE PASA, Y AUNQUE SE HAN ANUNCIADO JUEGOS TAN INTERESANTES PARA ESTE AÑO COMO *THE GETAWAY, STUNTMAN* O *TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS*, TAMBIÉN HEMOS ASISTIDO A LA PRESENTACIÓN DE LOS GRANDES BOMBAZOS QUE SE PREPARAN PARA EL 2003: AHÍ ESTÁN *MGS 2 SUBSTANCE, Z.O.E. THE 2ND RUNNER, BREATH OF FIRE* O *SILENT HILL 3*. CON SNATCHER DE VUELTA DE LOS ÁNGELES, Y RECUPERÁNDOSE DE LOS DÍAS DE MONO DE TABACO PASADOS EN LOS ESTADOS UNIDOS, ESTAMOS MÁS DISPUESTOS QUE NUNCA A RESPONDER A VUESTRAS PREGUNTAS SOBRE PS2 Y PS ONE.

EDITORIAL AURUM PLANETSTATION, RONDA DE SANT PERE 38
08010 BARCELONA
planet@ed-aurum.com

qué criticáis la política de las distribuidoras y luego, cuando nos llega un juego de Bandai como *Gundam Battle Assault*, ni lo comentáis.
Nosotros criticamos que no se traigan obras maestras como *Chrono Cross*, *FF Tactics* o *Einhander*, pero sí lo que nos van a traer son 'bombazos' del tipo *Resident Evil: Survivor*, *Digimon World* o *Gundam Battle Assault*, pues casi mejor que se ahorren el dinero y nos inviten a unos cubatillas.
¿Es cierto que habrá un *Capcom vs SNK Pro* para PS One?
Sí, existe, pero no hay fecha de lanzamiento, y teniendo en cuenta cómo se publicaron otros productos para PS One de Capcom como *One Piece Mansion* o *Megaman Legends 2*, no nos extrañaría que saliera a la calle con nocturnidad y alevosía.
¿Se han confirmado *World Rally Championship* y el eterno *Black & White* para mi querida gris?
Este mismo E3 se ha presentado *WRC Arcade* para PS One, que probablemente esté entre nosotros este mismo año, pero mucho nos tememos que *Black & White*, con tanto salto de distribuidora y cambio de fecha, está más perdido que Musiquito en un torneo de artes marciales.
Sé que es difícil, pero espero que sigáis haciendo análisis y guías de estas novedades, aunque sean de PS One.
Mientras no incluyan entre sus personajes controlables ni a Hugo ni a Barbie, te aseguramos que siempre intentaremos teneros informados de los mejores juegos que aparezcan para la vieja gris de Sony (ahí está nuestra guía de *FF VI* para confirmártelo).
Me despido hasta una nueva y amenazante misiva en la que os seguiré dando caña con la PS One (y no precisamente de azúcar, que la reservo para Tronji).
Eso, tú sigue dándonos todas las cañas que quieras, que la cerveza del Bar Budo cada vez está más cara.

EL GALLINERO

MUCHO FANATISMO ES LO QUE HAY
JOSÉ LUIS VICH (PALMA DE MALLORCA)
No sé a qué viene tanto llorar por la fuga de los *Resident Evil* a GameCube. ¿Acaso no pasó lo mismo con la saga de los *Final Fantasy*, que se fugaron de Nintendo? A ver si tenemos más memoria y no somos tan fanáticos...

VUELVE A *TEKKEN*, VUELVE JUN
LILU (SAN FERNANDO, CÁDIZ)
Lo que me disgusta de *Tekken 4* es que se hayan vuelto a olvidar de mi amada, Jun Kazama. (...) Yo digo que si pueden resucitar a Kazuya, pueden resucitar a Jun Kazama, ¡que sólo ha salido en un juego y ya es hora de que vuelva a aparecer!

ES LO MALO QUE TIENE ESTA SECCIÓN
JAVIRUS (CAMPANILLAS, MÁLAGA)
¿Sabéis por qué no me gusta *El Gallinero*? ¡Pues porque en él no contestáis, sólo ponéis las paridas de los carteadores y se acabó... y eso no es así! ¿Verdad, Nanami? ¡Ole el "Don't buy", ole mi perra y ole mis calzones de los kobolds!

UNA LECTORA UN PELÍN SATÁNICA
MERCEDES MANSON (E-MAIL)
Esto no puede ser... a trabajar se ha dicho, que para eso os pagan (y quién sabe, algún día tal vez me paguen a mí también).
¿Trabajar? ¿Y eso qué es?
Quisiera saber si Sony tiene la exclusividad de la serie *FF*, puesto que es un factor a tener en cuenta a la hora de elegir consola.
Si consideras el hecho de que Sony posee un 19% de Square, y de que el balance económico de la compañía tiene más agujeros que los calcetines de Torrente, ya te imaginarás que *FF* casi casi es exclusivo para PS2. De momento, Square sólo se ha atrevido a pequeñas infidelidades con GameCube y GBA, pero nada que nos tenga que asustar.
También me gustaría unirme a los gritos que claman por la publicación en esta tierra hispana de *Chrono Trigger* y *Chrono Cross*, preferentemente traducidos, por pedir que no quede...
Pues ya puestos a pedir, a nosotros nos gustaría tener un Ferrari cada uno, una mansión en la playa de Malibú y un clon de Nicole Kidman para cada uno... y es que, durante la presentación de *FF X* en España, los mandamases de Square afirmaron que *Chrono Cross* no se publicaría en Europa.
Veamos... ¿qué mas? ¡Ah sí! Con el maravilloso *RPG Maker* he creado un jueguecillo satánic... estoooo... bueno, un juego que me gustaría que viera la luz de algún modo (de ilusiones también se vive). Así que si me decís cómo contactar con Squaresoft España o algo así para



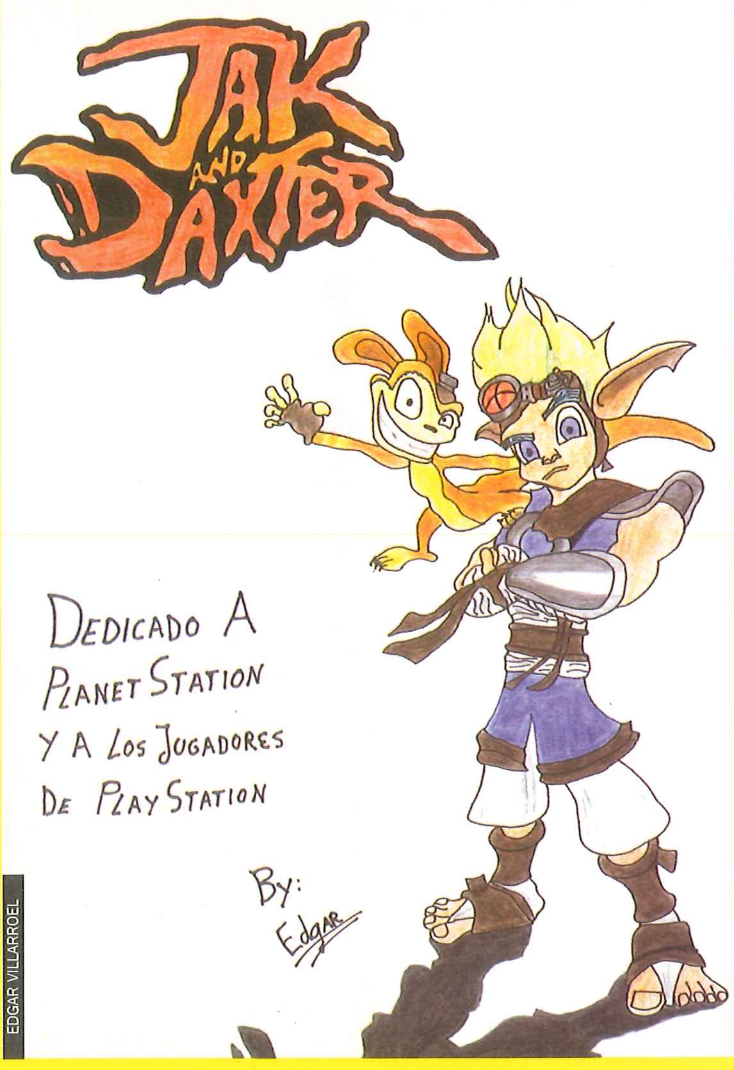
ANA BELEÉN VILLENA

venderles mi idea… os lo agradecería.
Te ayudaríamos, pero según nuestra experiencia dudamos que consigas nada: nosotros llevamos años intentando venderles un RPG genial llamado *Cubata SaGa* (protagonizado por un grupo de atractivísimos redactores de videojuegos que deben luchar para derrocar a un malvado Gobierno de centroderecha que quiere prohibir los botellones) y, chica, ¡no hay manera de que nos hagan caso!
Bueno, ya está bien de enrollarme, que acaba de llegar el ser más maravilloso del mundo, mi novio, y la cena espera… ¡hala, a seguir currando!
Mejor, que nos olemos que a tu novio no le gustará mucho eso de que estés por ahí 'enrollándote' con otros…
Que el mal se adueñe de vuestras almas, si es que aún las conserváis.
Pero si el mal se adueña de nuestra *almas*, ¡no podremos *dispalal*!

UN AFICIONADO A LOS *SURVIVAL HORRORS*

JUAN GARCÍA (BURRIANA, CASTELLÓN)

Os he escrito tres veces y no me habéis contestado ninguna. Y eso que decís que respondéis todas las cartas, ¿no?
Eso intentamos, lo que pasa es que a partir del décimo combinado de ron con piña ya no sabemos si hemos contestado diez, cien o doscientas mil cartas.
Me gustan los *survival horrors*, ¿qué juegos me recomendáis para PS2 que no sean *RE: Code Veronica X* y *Silent Hill 2*?
Pues ya has mencionado a los dos representantes más fuertes del género en la bestia negra de Sony, así que si quieres pasar más miedo que viendo una foto de Rossy de Palma recién levantada, las mejores opciones son los notables *Onimusha* y *Extermination*.
¿Hay diferencia entre los *Alone in the Dark* de PS One y PS2?
Si te refieres a las dos versiones de *Alone in the Dark 4*, la única diferencia es que uno es de PS One y el otro de PS2, con las desigualdades de potencia técnica que ello implica.
He oído que hay un tal *Alone in the Dark 2: One-Eyed Jack's Revenge* para PS One, ¿dónde puedo encontrarlo?
Alone in the Dark 2 es una conversión del juego de PC aparecido en 1994, así que no te asustes si los personajes parecen ejercicios de papiroflexia por culpa de los pocos polígonos que los forman (por aquel entonces los gráficos 3D eran tremendamente arcaicos). De lo que no estamos nada seguros es de si podrás encontrar algún ejemplar del juego.
¿Sacarán alguno para PS2? ¿Cuándo?
Más o menos cuando Fernando Fernán Gómez participe en la tertulia de *Tómbola*. Tras *Alone in the Dark 4* se había proyectado realizar dos secuelas, pero en vista que este primer juego tuvo menos éxito que un Chupa-Chups con sabor a caracoles, puede que no volvamos a ver a Edward Carnby.
Qué mida, se van los *Resident* a GameCube. ¿Hay algún proyecto sobre ese tipo de juegos para PS2?**
Seguro que nos llega alguna sorpresa, pero de momento nos tienen que llegar algunas secuelas. Este año seguro que cae *Onimusha 2*, en el 2003 es probable que disfrutemos de *Silent Hill 3* y… bueno… también está el proyecto de *Resident Evil Online*, claro, pero de momento tiene menos forma que un balón de playa deshinchado.
Perdón por las faltas de ortografía. La lengua no es lo mío.



EDGAR VILLARROEL


JOANMI BENITO

Lo mismo le dijo a Kain la chica con la que se enrolló el fin de semana pasado: "La lengua no es lo tuyo" (por su poca... ejem... labia, se entiende).

ESTOY LOCA POR EL ROL

ARANCHA FERNÁNDEZ (E-MAIL)

Lo primero daros las gracias por contestarme a otra carta, así que como ya sabéis que sois la mejor revista paso directamente a las preguntas.

Sí, sabemos que somos la mejor revista, pero nos gusta que nos lo recuerden (ejem ejem).

¿Se sabe algo de *FF XII*? ¿Volverá la ambientación medieval o seguirán con el rollito futurista?

Como siempre, Square se explica menos que Chiquito de la Calzada en un tribunal chino, así que lo único que se sabe es que está previsto que salga el año que viene. Claro, que no nos extrañaría que, sólo por dejarnos mal, en cuanto salga esta revista empiecen a aparecer datos del juego...

Espero volver a ver a Amano detrás de los diseños de *FF*... volverá a trabajar como diseñador, ¿verdad?

Pues qué susto, ¿no? Darle la vuelta a un diseño de *FF* y que detrás aparezca Amano... ¡buf, con esa pinta de melenudo que tiene! De todas formas, no sé si sabes que Amano sigue haciendo bocetos para la saga, sólo que pasan por las manos de Tetsuya Nomura y se convierten en... Cloud.

¿Qué juegos de rol buenos van a salir aparte de *FF X* y *Grandia 2*?

En los próximos meses el catálogo de RPG's de la bestia negra de Sony va a quedarse más congelado que una vigilante de la playa en pleno Polo Norte, pero están por venir un puñado de buenos ejemplos del género como *Dark Cloud 2*, *Breath of Fire* y los dos primeros que mencionas en tu siguiente pregunta.

Le he echado un ojo a *Kingdom Hearts*, *Suikoden III* y *Chrono Break*... ¿cuándo podría disponer de ellos y, sobre todo, en qué idioma?

Kingdom Hearts saldrá en Navidades y, visto *FF X*, probablemente en inglés subtitulado al castellano; *Suikoden III* el año que viene, y seguramente también en inglés; y en cuanto a *Chrono Break*... bueno, dejémoslo en que esperamos poder jugarlo antes de que nos llegue la jubilación.

¿Haréis una buena guía de *FF X* como la de *FF IX*, verdad?

¡No digas esas cosas, mujer, que acabas de provocarle una llorera histérica a Rubencebú, nuestro pobre *escribeguías*! ¿Acaso la que estamos publicando no te parece buena?

Y lo más importante. Teniendo en cuenta que se han acordado de los europeos dándonos *FF VI*, ¿cabe la posibilidad de que veamos *Chrono Cross* o *FF Tactics*?

Teniendo en cuenta que tiene las palabras *Final Fantasy* delante, no nos extrañaría que alguna vez llegara *FF Tactics*, pero en cuanto a *Chrono Cross*... a no ser que Square lo rebautice como *FF IX 1/2* o algo semejante, es poco probable que realicen la conversión PAL necesaria.

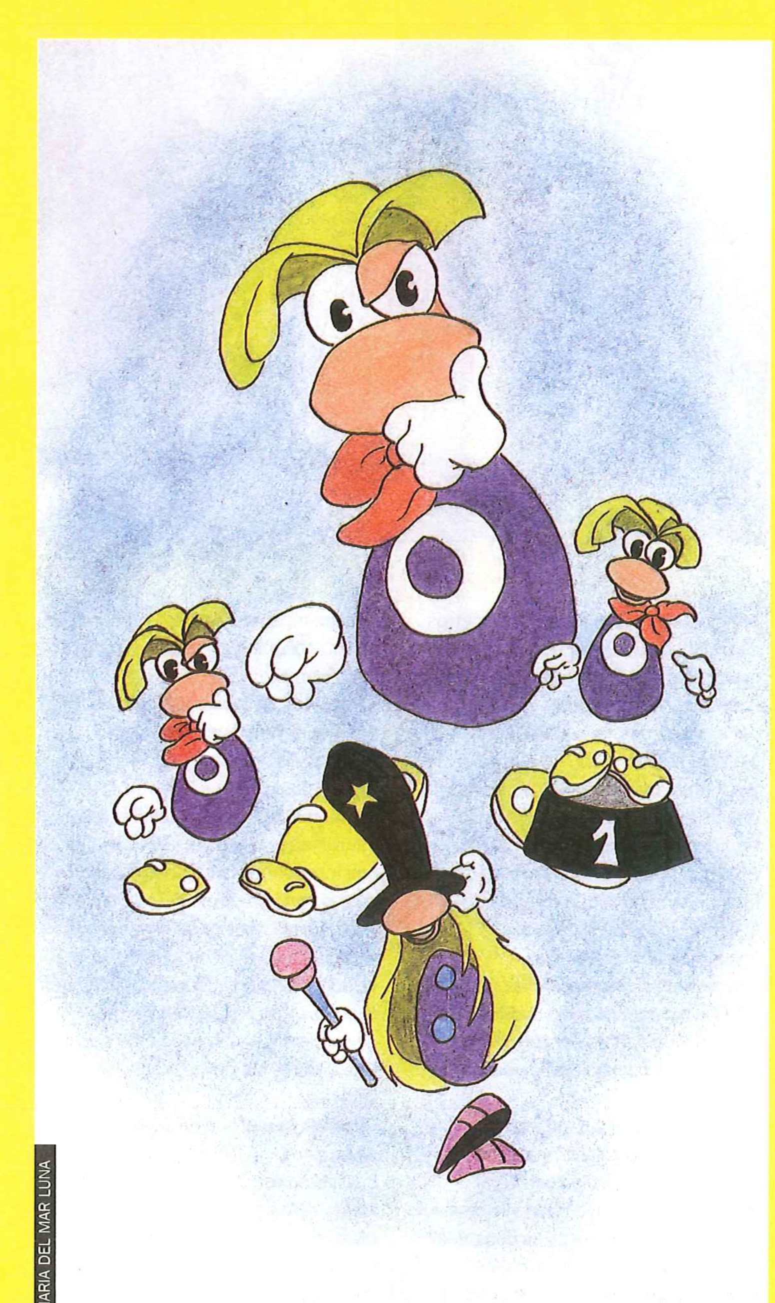
Bueno, y ahora ya podéis dejar de maltratar vuestra pobre neurona.

No hace falta que te pases tanto con el pobre T-Virus. Ya sabemos que no es un genio, pero...

PARA GUSTOS, COLORES Y PARA COLORES, EL ROJO

MIGUEL FERNÁNDEZ (ARGUINEGUIN, LAS PALMAS DE GRAN CANARIA)

Que sepáis que leo vuestra revista



MARÍA DEL MAR LUNA

PLAY LOS CRÍA Y PLANET LOS JUNTA

Nass Planetarios, soy Salva, tengo 16 años y quiero cartearme con todo el mundo para hablar de todo lo relacionado con las bestias de Sony, sin límite de edad. Prometo contestar todas las cartas:

Salva Cañamás Alcalá
c/ Dolores Marqués 9, puerta 10
46020 Valencia
Mi e-mail es:
salvatore_ca@hotmail.com

Soy Squall, un chaval de Málaga al que le encanta el manga y la gris de Sony. Todo el que quiera escribirme, aquí estaré:

Alejandro Romero Romero
c/Juan del Encina, 76
29013 Málaga

Sobre todo quiero que me escriba Noelia Vargas, que estoy enamorado de sus dibujos. ¡Por favor, responde Noelia!

¡Hola Planetarios! Soy Yanis, un chico de 18 años al que le gustaría cartearse con gente a la que le gusten los *Final Fantasy VII*, *VIII* y *IX*. No importa la edad... ¡espero vuestras cartas!

Yanis Montesdeoca Rodríguez
c/Alférez Provisional 119, 2ºA
35012 Las Palmas de Gran Canaria



desde que me compré la PS One, hace un par de años. Bueno, ahora tengo la PS2 y seguiré comprándome todas las PS que salgan porque me encantan sus juegos.
Siempre puedes hacer como nosotros y comprarte el *PSlayboy* y el *PSenthouse*, que no tienen juegos pero son muy... ejem ejem... divertidas...
¿Va a salir algún *Driver* para PS2, aunque tarde algún tiempo?
Ahora que los chicos de Reflections ya están a punto de estrenar su *Stuntman*, no sería de extrañar que desempolvaran al bueno de Tanner para recuperar la saga *Driver*... pero de momento no hay ninguna noticia.
En caso de que saliera, ¿cuál sería mejor, *Driver* o *GTA 3*?
Amigo Miguel, es como si nos preguntaras quién va a estar de mejor ver, si Elsa Pataky o su hija... hasta que no tenga una, ¿quién sabe?
¿Qué juego es mejor teniendo en cuenta gráficos, sonido y jugabilidad: *Tekken 4* o *Virtua Fighter 4*?
Pues teniendo en cuenta gráficos, sonido y jugabilidad, a nosotros nos parece mejor *Virtua Figther 4*... pero claro, si te gusta muy mucho la saga *Tekken*, ten por seguro que con *Tekken 4* disfrutarás más que Luis María Anson en una fábrica de peluquines.
¿Qué puntuación le dais al *Winter X Games Snowboarding 2* y al *Shaun Palmer's*?
A *Shaun Palmer's Pro Snowboarding* le dimos un honorable 7,5, y a *Winter X Games Snowboarding 2*, aunque no lo hayamos analizado, le daríamos un 7... no son malos juegos, pero sinceramente a nosotros nos parecen menos estimulantes que una película erótica protagonizada por María Teresa Campos.
¿Por qué puntuáis tan bajo el juego *RE Survivor 2*? Yo lo tengo y los gráficos no me parecen tan malos.
No, si los gráficos de *RE Survivor 2* no nos parecen tan malos, nos parecen peores. Pero claro, sobre gustos no hay nada escrito, así que si a ti te gusta un juego lleno de clipping y ralentizaciones, unos efectos de partículas de risa, y unos fondos llenos de niebla negra... pues que lo disfrutes.
Ya que estamos... ¿va a salir algún otro *RE* aunque no sea de la misma compañía?
Pues sí, en GameCube van a salir unos cuantos: el *remake* de *RE*, *RE Zero*, *RE 4*... ah, ¡pero te referías a si va a salir alguno en PS2! Bueno, en realidad sí, saldrá uno: *RE Online*. Eso sí, todos de Capcom... ¿o te crees que van a renunciar una saga que les hace ganar más dinero que vender camisetas de David Bustamante en la puerta de un instituto?
Muchas gracias y seguid así aclarando las dudas de la gente que escribe confiando en vosotros.
En fin, si vosotros confiáis en unos tipos que corean la canción de *Oliver y Benji* cuando sale por la tele y que pasan horas construyendo teorías absurdas de por qué el Pato Donald lleva camisa pero no pantalones...

¿SE PUEDE DECIR MÁS EN MENOS?

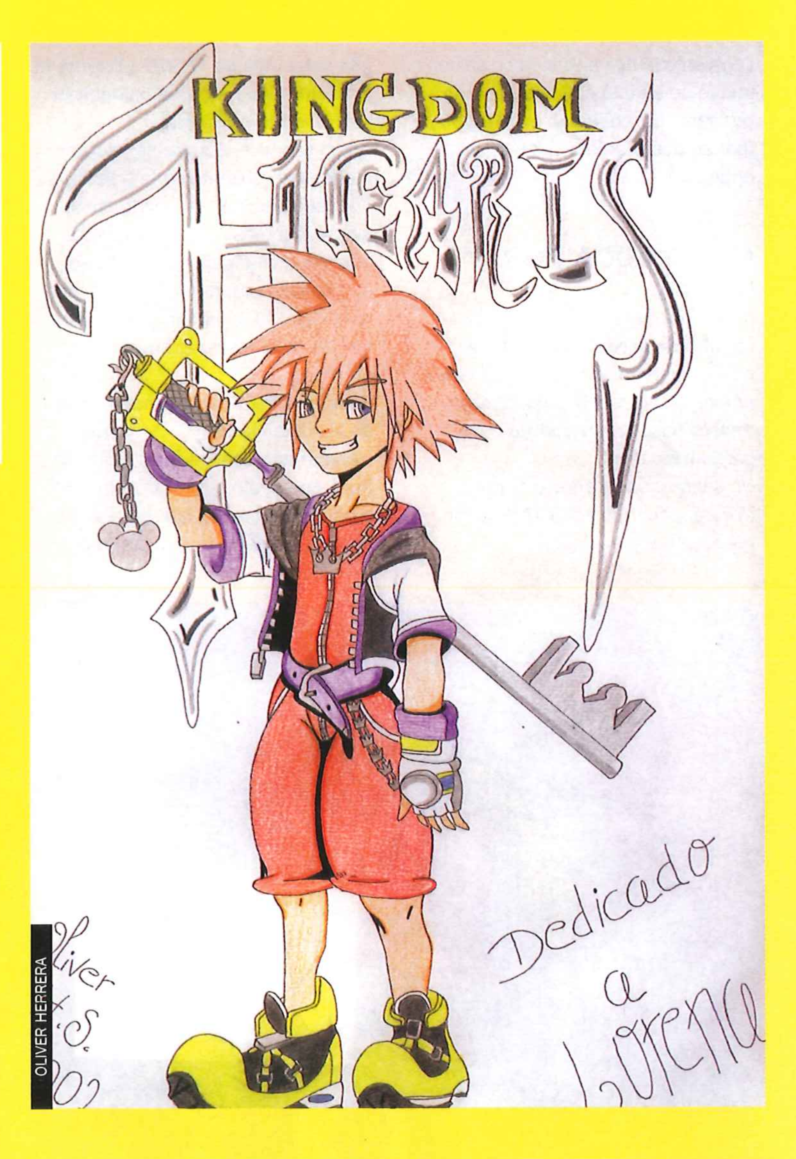
GONZALO FERNÁNDEZ (E-MAIL)

¡Hola! Me encanta vuestra revista y quería preguntaros cuánto costará la PS2 cuando baje de precio y qué juego es mejor, *Mundial FIFA 2002* o *Pro Evolution Soccer*. Sois los mejores y espero que publiquéis la carta.
Así nos gusta Gonzalo, resumidito y compacto para que nosotros trabajemos lo menos posible. Veamos: de momento parece que Sony Europa no quiere bajar el precio de su consola, pero esperamos que cuando lo hagan sea como mínimo unos 60 euros (quedándose en unos 239 euros, vamos). Y en cuanto a qué juego de fútbol es mejor, para nosotros *Pro Evolution Soccer* gana por goleada a *Mundial FIFA 2002*, valga el chiste futbolístico. Es que un juego que engancha a la Redacción en pleno más que un especial lencería de Laetitia Casta tiene que ser una maravilla...

SOBRE LA PANTALLA PORTÁTIL DE LA PS ONE

JOSÉ LUIS VICH (PALMA DE MALLORCA)

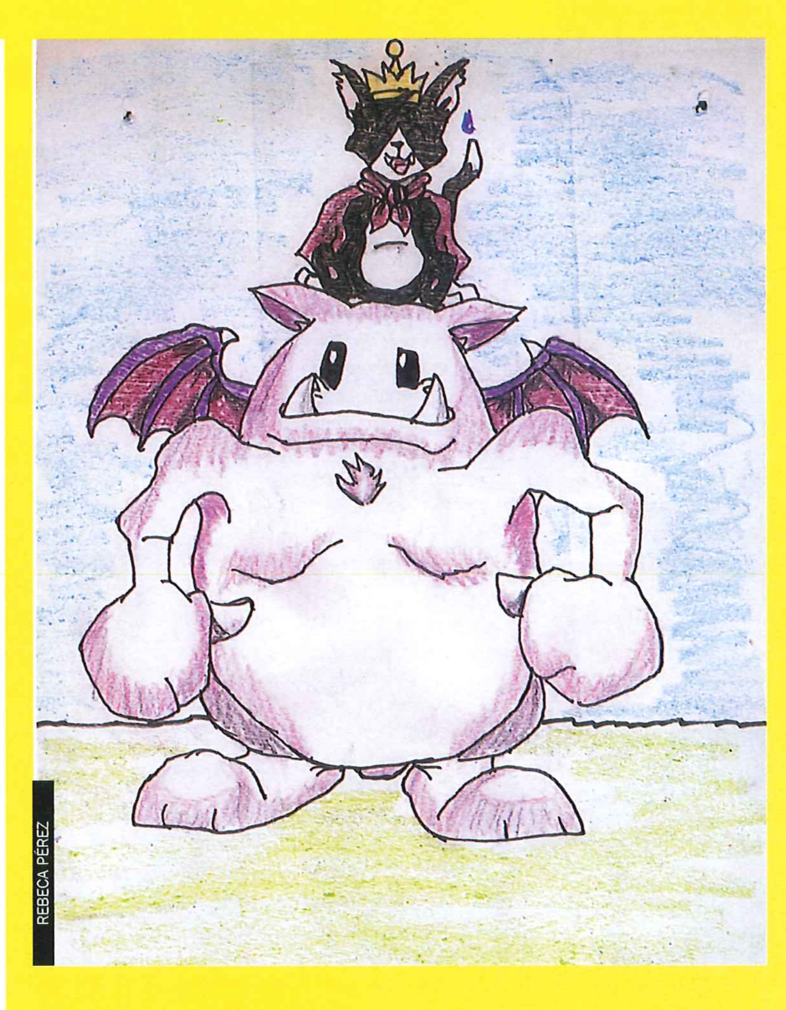
Llevo más o menos un año comprandoos (la revista, que vosotros no creo que cupieseis en la estantería) y sois los más cachondos en todos los sentidos.
¡Pues chico, a ver si convences a todas las mujeres que conocemos de que eso de "ser cachondos en todos los sentidos" es algo positivo!
Me gustaría saber el volumen de mercado que tiene España o el mundo hispano en general en el mundo de los videojuegos. Lo digo porque encuentro indignante que tantas y tantas veces nos ignoren en el tema de las traducciones y doblajes al castellano de los juegos.
Hombre, es que el tema volúmenes... si nos hubieras preguntado el volumen pectoral de Kirsten Dunst te lo



OLIVER HERRERA

hubiéramos podido dar con milímetros de exactitud, pero eso de los mercados... ¡es muy complicado para nosotros! Aunque bueno, si nos ponemos serios, te podemos poner un ejemplo práctico sobre lo que preguntas. De los 7 millones de Play 2 que se habían vendido en los territorios PAL a finales de abril, sólo 655.000 habían sido adquiridas en España. Aún tiene que extenderse más la fiebre videojueguil para que lleguemos al nivel europeo...
Las pantallas ésas portátiles para la PS One me crean varias dudillas, a ver si me ayudáis. Para ser tan caras, ¿tienen una buena relación calidad-precio?
Mientras no esperes montarte un cine en casa con ellas (al fin y al cabo, hablamos de pantallas de cristal líquido)... sí, son una buena inversión.
¿Se pueden usar con otras consolas?
La pantalla oficial de Sony no, es exclusiva para PS One (ni siquiera sirve para PS2), pero las realizadas por otras compañías, por regla general, sí son compatibles con otras plataformas.
¿Son retroiluminadas? ¿Podríais decirme si funcionan bien con iluminación artificial?
Sí, por supuesto que son retroiluminadas... sólo faltaría que estuvieras jugando a *MGS* y tuvieras que ir buscando la luz como cuando juegas con una Game Boy Advance, ¿no? Así que funcionan bien con luz artificial, natural y con falta de luz (eso sí, no te lo recomendamos que la uses cuando estés en la cama con tu novia... porque entonces más que luz verás estrellitas del golpe que te llevarás).
Supongo que el sonido no será gran cosa, ¿no?
La Filarmónica de Viena no es, desde luego, pero por ejemplo la pantalla oficial de Sony da una calidad de sonido muy buena para el tamaño de sus altavoces.
Por último, como todas andan más o

menos por el mismo precio, ¿cuál me recomendáis?
Nosotros, por calidad y por la confianza que da la marca, te recomendamos la pantalla oficial de Sony. Y que conste que no lo decimos por peloteo, sino por pura convicción. Claro que.. ejem ejem... si los señores de Sony leen estas líneas y tienen la gentileza de mandarnos unas botellitas de Chivas como agradecimiento, pues... no se las rechazaríamos.
¿A alguien más que a mí el *MGS 2* le ha dejado un mal sabor de boca o soy un bicho raro? Dejando de lado su magistral doblaje al castellano (¡jua jua jua!), parece el mismo juego de PS One pero con mejoras gráficas. Prefiero mil veces *Devil May Cry* o *GTA 3*, que le dan mil vueltas en cuanto a originalidad.
¿Seguro? ¿Un juego como *Devil May Cry*, que recicla los tópicos de los *survival horrors* de Capcom, especialmente de *Onimusha*, y usa una mecánica muy parecida a la del añejo *Strider*? ¿Y *GTA 3*, que lleva un número detrás porque antes que él aparecieron dos juegos en los que había que hacer exactamente lo mismo, sólo que eran bidimensionales con perspectiva cenital? *MGS 2* tiene sus fallos, nadie lo niega (como una historia con más socavones que una carretera comarcal), pero no por eso deja de ser una auténtica obra maestra... y con toques originales.
¿Se prepara algún *action*-RPG para PS2? Es que ya me *rayan* esos combates aleatorios por turnos con enemigos que aparecen de la nada tipo *FF* y otros...
Tranquilo, que por la época navideña podrás disfrutar de *Kingdom Hearts*, y el año que viene aparecerá el muy prometedor *Dark Cloud 2*... claro, que si lo que te *raya* de los RPG's tradicionales es que los enemigos aparezcan de la nada, te recomendamos que le eches un ojo a *Grandia 2*, que aunque tiene combates por turnos tiene unos enemigos más visibles que los implantes de silicona de Yola Berrocal.
Con la nueva moda ésa de hacer juegos *on-line*, ¿se va a perder interés en realizar juegos tradicionales?
Bueno, como muchas otras cosas de esta vida (ejem ejem) jugar a la consola es más divertido en compañía, pero aun así de vez en cuando a uno le apetece entretenerse solo... así que la tendencia será la de hacer los juegos de toda la vida, sólo que incluyendo opciones *on-line*.
Os iba a mandar una botellita de Cardhu pero estaba tan rica que al final me la bebí yo. Es que si no, me iba a animar a escribiros.
No, si por tu carta ya nos imaginábamos que cuando la escribiste no estabas muy sereno...


REBECA PÉREZ

CUÁNTO RPG HAY EN LA VIDA

MAMEN CASADO (E-MAIL)

La primera *Planet* que compré fue la 42 y quería escribiros para que sepáis que os soy fiel desde entonces.
Eso está bien, que no te juntes con otros redactorcillos que no te van a comprender tan bien como te comprendemos nosotros.
***¿Legend of Legaia* y *Legend of Dragoon* son de la misma compañía?**
Sí, la que también hizo *Legend of Mana*, *Legend of Alon D'Ar* y *Legend of el Diario*... pero fuera bromas, los juegos que mencionas son ambos de Sony, aunque *Legend of Legaia* fue desarrollado por Contrail.
¿Habrá un *Legend of Dragoon 2*? ¿Cuándo llegará *Legend of Legaia 2*?
Teniendo en cuenta que *Legaia: Duel Saga* (la secuela de *Legend of Legaia*) forma parte de la colección Fresh Games de Eidos, de la que ya nos han llegado *Mr Moskeeto* y *Mad Maestro!*, este RPG nos llegará el día que menos esperemos. En cambio de *Legend of Dragoon 2* no hay más que rumores, por lo que parece que el proyecto está más desaparecido que el peluquín de Alfonso Arús.
Bueno, ahora vamos con Konami... sé que hay un *Suikoden 3* y me gustaría saber si también habrá un *Vandal Hearts 3*...
Quizá algún día, pero de momento Konami no está por mucho la labor.
¿Cuándo saldrá el *Suikoden in Spain*?
Según fuentes bien informadas que Snatcher consultó en el E3, *Suikoden 3* saldrá en España, pero no se sabe cuándo... claro, que con el mono de tabaco que llevaba también veía elefantes rosas, así que no sabemos si fiarnos de su palabra.
Por cierto, ¿*Vandal Hearts 2* llegó a España? Porque si es así, en Ciudad Real no lo hemos visto ni en pintura...
Llegó, lo que pasa es que a estas alturas puede costarte más encontrarlo que un programa de TVE en el que no aparezca nada relacionado con *Operación Triunfo*.
Soy una gran fan de *El Señor de los Anillos*. Me enteré de que se estaba haciendo un juego inspirado en la película y me gustaría que me contaseis algo de él.
Pues si eres fan de Tolkien, te alegrará saber que, como los Donuts, los juegos de *El Señor de los Anillos* van a llegar de dos en dos. Ahora mismo EA (que tiene los derechos de los filmes) está trabajando en una adaptación de la segunda película con escenas de la primera, mientras Sierra (que tiene los derechos de los libros) lleva al videojuego *La Comunidad del Anillo*. Si quieres saber más, échale un ojo al maravilloso, magnífico y extraordinario especial E3 de este número (¿se nota que lo hemos hecho nosotros?).
¿Qué nuevos RPG's saldrán para la bestia negra de Sony?
Aparte de los que ya has mencionado tú, y dejando a un lado el muy próximo *Kindgom Hearts*, están en proyecto *Wild Arms 3rd*, *Dark Cloud 2* y *Breath of Fire*, ojalá que algún día aparezca la eternamente retrasada conversión del magnífico *Skies of Arcadia*, y cuando menos lo imaginemos empezaremos a saber cosas de *Final Fantasy XII* (sólo esperamos que su protagonista no lleve una ropa que parezca salida de una pesadilla de Ágata Ruiz de la Prada).
Ahora, para variar un poco, la pregunta del millón... ¿*ande* andará Megaman? Porque yo no tengo noticias de ninguna de sus aventuras para la segunda de Sony...
La verdad es que hay menos noticias que sobre las victorias de Arabia Saudí en la Copa del Mundo, pero haberlas, haylas: se sabe que Capcom está desarrollando *Megaman X7* para PS2, y parece ser que mezclará las típicas fases de *scroll* lateral con algunas que aprovecharán los nuevos gráficos tridimensionales de la saga.
Una pregunta un tanto indiscreta... ¿tenéis alguna chica por la Redacción?
Bueno, por la Redacción, por el pasillo, por el recibidor, por el balcón, por las escaleras... y es que nuestra maquetadora Tronji siempre está arriba y abajo con su patinete plateado.
Que sepáis que os voy a mandar más *emilios* con mis obras y dudas. Un beso (o lo que vuestros pequeños corazones anhelen) y hasta otra.
Nuestros pequeños corazones anhelan que nos toque el Gordo de la Lotería para vivir del cuento el resto de nuestras vidas, pero tu beso tampoco está nada mal.



SPIDER-MAN (PS2)

Red ilimitada
Entra en el apartado Cheats de la opción Specials del menú principal e introduce el código **ORGANICWEBBING.** La risa del Duende Verde confirmará que has introducido las letras correctamente. Otra posibilidad es acumular 50.000 puntos durante el juego. En cualquiera de los dos casos, dejará de preocuparte la posibilidad de que se te acabe la telaraña en el peor momento. Repite de nuevo el código para volver a la normalidad.

Todos los controles de combate
Entra en el apartado Cheats de la opción Specials del menú principal, e introduce el código **KOALA.** La risa del Duende Verde confirmará que has introducido las letras correctamente. Se desbloquearán todos los golpes y combos. Repite de nuevo el código para volver a la normalidad.

Selección de nivel
Entra en el apartado Cheats de la opción Specials del menú principal, e introduce el código **IMIARMAS.** La risa del Duende Verde confirmará que se has introducido las letras correctamente. A partir de ese momento podrás elegir en qué nivel quieres empezar en la sección Level Warp del menú Specials. Repite de nuevo el código para volver a la normalidad.

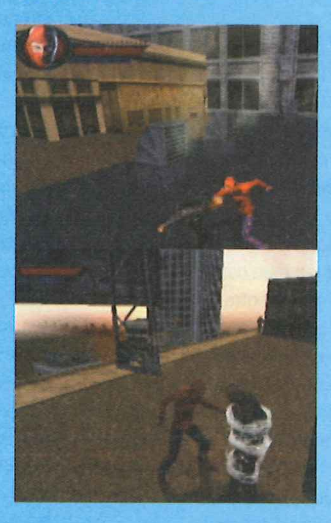
Saltar nivel
Entra en el apartado Cheats de la opción Specials del menú principal, e introduce el código **ROMITAS** como código. La risa del Duende Verde confirmará que has introducido las letras correctamente. A partir de este momento, cuando estés disputando una partida en cualquiera de las modalidades de juego, podrás pausar el juego y saltar de fase seleccionando la opción Next Level. Repite el código para

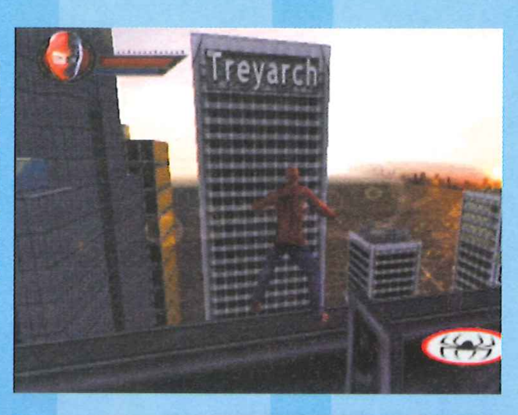


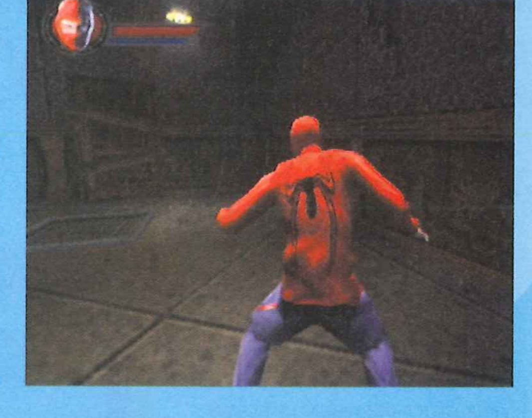
volver a la normalidad.

Niveles de bonus del modo entrenamiento.
Entra en el apartado Cheats de la opción Specials del menú principal, e introduce el código **HEADEXPLODY.** La risa del Duende Verde confirmará que has introducido las letras correctamente. A partir de entonces, podrás acceder a los diferentes niveles 'extra' del modo Entrenamiento, sin necesidad de superar los niveles anteriores. Repite el código para volver a la normalidad.

Jugar como Mary Jane
Entra en el apartado Cheats de la opción Specials del menú principal, e introduce el código **GIRLNEXTDOOR** . La risa del Duende Verde confirmará que has introducido las letras correctamente. Ahora empieza una nueva partida, y cuando acaben las secuencias de vídeo, el personaje manejable no será Spider-Man, sino la guapísima Mary Jane enfundada en un traje estilo chino. Repite el código para volver a la normalidad.



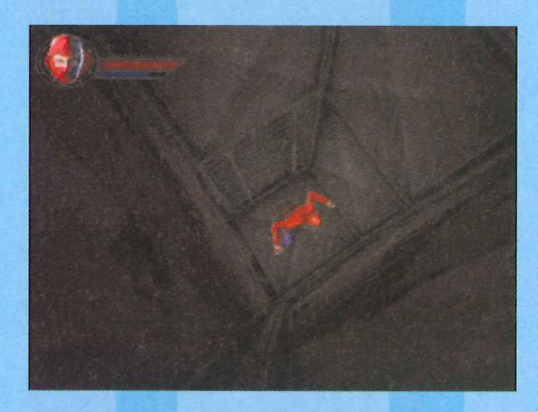




Jugar como el Conmocionador
Entra en el apartado Cheats de la opción Specials del menú principal, e introduce el código **HERMANSCHULTZ.** La risa del Duende Verde confirmará que has introducido las letras correctamente. Al empezar una nueva partida, será el peligrosísimo Conmocionador el personaje controlable. Repite el código para volver a la normalidad.

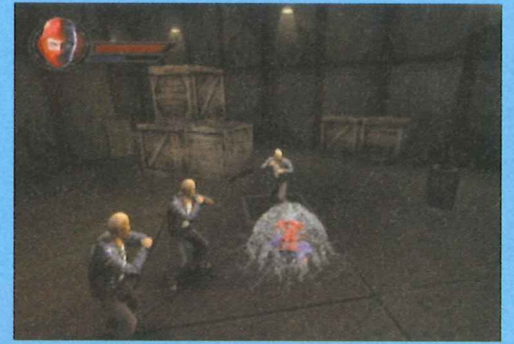
Jugar como científico
Entra en el apartado Cheats de la opción Specials del menú principal, e introduce el código **SERUM.** La risa del Duende Verde confirmará que has introducido las letras correctamente. En este caso, el personaje que manejaras será uno de los científicos que aparecían en el juego. Repite el código para volver a la normalidad.

Jugar como oficial de policia
Entra en el apartado Cheats de la opción Specials del menú principal, e introduce el código **REALHERO**. La risa del Duende Verde confirmará que has introducido las letras correctamente. Un policia ocupará el lugar de Spider-Man cuando empieces a jugar. Repite el código para volver a la normalidad.



Jugar como piloto de helicóptero
Entra en el apartado Cheats de la opción Specials del menú principal, e introduce el código **CAPTAINSTACEY**. La risa del Duende Verde confirmará que has introducido las letras correctamente. El personaje será en esta ocasión un piloto de helicóptero de la policía. Repite el código para volver a la normalidad.
Jugar como delincuente
Entra en el apartado Cheats de la opción Specials del menú principal, e introduce el código **KNUCKLES.** La risa del Duende Verde confirmará que has introducido las letras correctamente. En esta ocasión, será uno de los miembros de la banda de los Skulls quien ocupe el lugar de nuestro trepamuros favorito. Repite el código para volver a la normalidad.
Jugar como delincuente 2
Entra en el apartado Cheats de la opción Specials del menú principal, e introduce el código **STICKYRICE.** La risa del Duende Verde confirmará que has introducido las letras correctamente. Jugarás como otro miembro de la banda de los Skulls, pero con un aspecto diferente del anterior. Repite el código para volver a la normalidad.
Jugar como delincuente 3
Entra en el apartado Cheats de la opción Specials del menú principal, e introduce el código **THUGSRUS.** La risa del Duende Verde confirmará que has introducido las letras correctamente. Un tercer miembro de la banda de los Skulls se hará ahora controlable. Repite el código para volver a la normalidad.
Personaje a lo *Matrix*
Entra en el apartado Cheats de la opción Specials del menú principal, e introduce el código **DODGETHIS.** La risa del Duende Verde confirmará la entrada correcta del código. Un personaje vestido con ropa ajustada y gafas de sol, igualito al Keanu Reeves de *Matrix*, sustituirá a nuestro arácnido héroe. Repite el código para volver a la normalidad.
Duende Verde, protagonista
Entra en el apartado Cheats de la opción Specials del menú principal, e introduce el código **FREAKOUT.** La risa del Duende verde confirmará que has introducido las letras de forma correcta.

Empieza el juego y manejarás a Harry Osborn, el amigo de Peter Parker, vestido de Duende Verde (ojo, con sus propios poderes, no es un Spider-Man con apariencia del Duende como sucede con todos los trucos anteriores). Eso quiere decir que podrás utilizar las calabazas explosivas y el planeador con todas sus armas. Además, la historia no es la misma que la de Spider-Man, sino que tiene su propio argumento: Harry intenta averiguar quién mató a Norman, su padre y Duende Verde original. Bastará con repetir el código para volver a la normalidad.
Existe otro modo de activar esta historia paralela: basta con acabar el juego bajo la dificultad Hero o Superhero. El Duende Verde quedará desbloqueable en la opción Specials del menú principal.
Empequeñecer a Spider-Man
Entra en el apartado Cheats de la opción Specials del menú principal, e introduce el código **SPIDERBYTE.** La risa del Duende Verde confirmará que has introducido las letras de forma correcta. Manejarás una 'araña' mucho más pequeña. Repite el código para volver a la normalidad.
Spider-Man cabezón y con pies grandes
Entra en el apartado Cheats de la opción Specials del menú principal, e introduce el código **GOESTOYOURHEAD.** La risa del Duende Verde confirmará que has introducido todas las letras de forma correcta. Nuestro héroe se deformará de una manera muy cómica. Repite el código para volver a la normalidad.
Enemigos cabezones
Entra en el apartado Cheats de la opción Specials del menú principal, e introduce el código **JOELSPEANUTS.** La risa del Duende Verde confirmará la entrada correcta del código. Ahora serán tus enemigos los que tendrán un problema de sobrepeso 'capilar'. Bastará con repetir el código para volver a la normalidad.



Visión en primera persona
Entra en el apartado Cheats de la opción Specials del menú principal, e introduce el código **UNDERTHEMASK.** La risa del Duende Verde confirmará que has introducido las letras de forma correcta. Al empezar una nueva partida, podrás ver las cosas desde la visión subjetiva de Spidey. Repite el código para volver a la normalidad.
Planeador fresquito
Entra en el apartado Cheats de la opción Specials del menú principal, e introduce el código **CHILLOUT**. La risa del Duende Verde confirmará la entrada correcta del código, y cuando lleves al Duende Verde, su planeador no se recalentará por mucho que dispares. Repite el código para volver a la normalidad.

POLICE 24/7 (PS2)

Versión japonesa
Completa el juego entero una vez y podrás disputar la versión japonesa del mismo.
Vidas extra
Consigue el rango de Comisario, sin perder ninguna vida ni ser suspendido en ninguna ocasión (es decir, evitando matar a ningún inocente). El premio serán cien suculentas vidas, que facilitan mucho la cosa.





TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION Y TOMB RAIDER: CHRONICLES

Los años no pasan por los juegos de Lady Lara Croft, o sino que se le pregunten a nuestro pobre lector **Pablo Luis Blanco,** de Oviedo, que nos pide los trucos de los dos últimos episodios aparecidos en Ps One.

TR: THE LAST REVELATION

Lo primero es los primero: para que todos estos trucos funcionen, es necesario hacer que Lara mire exactamente hacia el norte. Esto puede hacerse girando lentamente y consultando la brújula (cuya aguja de color rojo señala al norte) hasta que consigas situarla correctamente, aunque hay que decir que este modo es muy lento. La forma más rápida es buscar una plataforma o un bloque elevado que mire al norte y subirte allí. Hecho esto, la aguja de la brújula se volverá transparente y podrás activar los trucos sin problemas.

Saltar niveles

Entra en el inventario y ponte sobre la opción de cargar. Mantén pulsados a la vez **L1+L2+R2+R1+↑** y seguidamente presiona ▲ para salir del inventario y pasar directamente al siguiente nivel.

Todas las armas y botiquines ilimitados

Entra en el inventario y selecciona el botiquín pequeño. Mantén pulsados a la vez **L1+L2+R1+R2+↑** y después presiona ▲. Vuelve a entrar en el inventario para encontrar todas las armas con munición ilimitada y bengalas y botiquines ilimitados. Este truco no funciona en los dos primeros niveles, y tampoco te proporcionará la visión láser.

Todos los ítems

Selecciona el botiquín grande en el inventario y mantén pulsados a la vez **L1+L2+R1+R2+↓**. Después presiona ▲ para salir del inventario. Vuelve a entrar para encontrar todos los ítems del nivel en el que te encuentres.

TR: CHRONICLES

Armas, municiones y medipacks infinitos

Ve a la pantalla e inventario y selecciona Timex-TMX. Mantén pulsados a la vez **L1+L2+R1+R2+↑** y sal de la pantalla de inventario con ▲. Cuando vuelvas a entrar, tendrás todas las armas, municiones y botiquines infinitos.

Todos los ítems

Ve a la pantalla de inventario y selecciona Timex-TMX. Mantén pulsados a la vez **L1+L2+R1+R2+↓** y abandona la pantalla de inventario con ▲. Al volver a entrar, tendrás todos los ítems del nivel.

Acceso directo a la segunda historia

Selecciona Nueva Partida con **x** mientras pulsas **↑+L1** para iniciar el juego en la segunda historia.

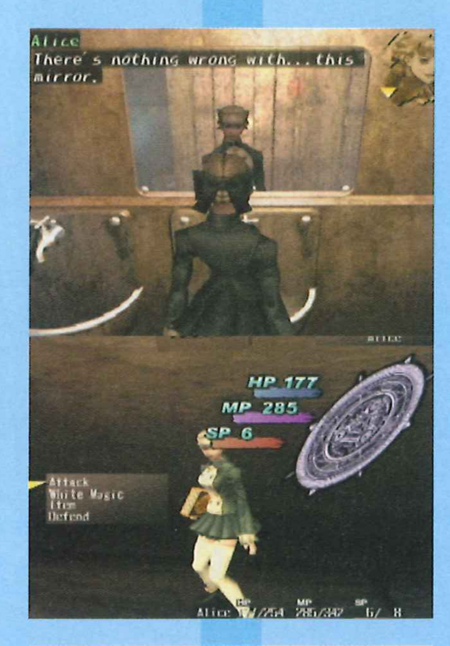
Acceso directo a la tercera historia

Selecciona Nueva Partida con **x** mientras pulsas **↑+L2** para iniciar el juego en la tercera historia.

Acceso directo a la cuarta historia

Selecciona Nueva Partida con **x** mientras pulsas **↑+R1** para iniciar el juego en la cuarta historia.





SHADOW HEARTS (PS2)

El RPG de Sacnoth se vuelve bastante más fácil la segunda vez que lo juegas. Si al acabar la partida, completas el juego y esperas a que acaben los títulos de crédito, podrás grabar tu partida. Al volver a empezar, contarás con tu vieja librería de hechizos, con todos los demonios de fusión que tenías al acabar el juego, y además podrás competir contra tu marcador final de la partida anterior.

MUNDIAL FIFA 2002 (PS2)

Selección de América

Gana la Copa del Mundo con un equipo del continente americano (no importa si del Sur o del Norte), para desbloquear la selección de estrellas de América en la modalidad Amistoso.

Selección de Europa

Gana la Copa del Mundo con un equipo europeo o de Oceanía para desbloquear la selección de estrellas de Europa en la modalidad Amistoso.

Selección de Asia

Gana la Copa del Mundo con un equipo asiático para desbloquear la selección de las estrellas de Asia en la modalidad Amistoso.

Selección de África

Gana la Copa del Mundo con una equipo africano para desbloquear la selección de las estrellas de África en la modalidad Amistoso.

Selección mundial

Desbloquea todas las selecciones continentales, y podrás escoger la selección de estrellas del mundo en la modalidad Amistoso.









ARMY MEN: RTS (PS2)

Supersoldados
Mantén apretado **R2** y aprieta ■ ,■, ✖,▲, ✖, ■ durante la partida. Un sonido confirmará la entrada correcta del código. Recuerda que no se activará hasta que hayas soltado **R2.**

Supersoldados enemigos
Mantén apretado **R2** y presiona ▲, ▲,✖,■,▲,▲ durante la partida. Un sonido confirmará que has entrado el código correctamente. Recuerda que no se activará hasta que hayas soltado **R2.**

2000 unidades de electricidad
Mantén apretado **R2** y presiona ▲, ■, ●, ✖, ▲, ✖, ▲, ✖ durante el juego. Un sonido confirmará que has entrado el código correctamente. Recuerda que no se activará hasta que hayas soltado **R2.**

5000 unidades de plástico
Mantén apretado **R2** y presiona ▲, ●, ■, ✖, ▲, ■ durante la partida. Un sonido confirmará que has entrado el código correctamente. Recuerda que no se activará hasta que hayas soltado **R2.**

Refuerzo de paracaidistas
Mantén apretado **R2** y presiona ●, ■, ●, ■, ▲, ▲ durante la partida. Un sonido confirmará que has entrado el código correctamente. Recuerda que no se activará hasta que hayas soltado **R2.**

Refuerzos extra en el camión de carga
Mantén apretado **R2** y presiona ■, ■,■, ▲, ●, ✖ durante la partida. Un sonido confirmará que has entrado el código correctamente. Recuerda que no se activará hasta que hayas soltado **R2.**

Volver azul el ejército verde
Mantén apretado **R2** y aprieta ■, ▲, ■, ■, ✖, ● durante la partida. Un sonido confirmará que has entrado el código correctamente. Recuerda que no se activará hasta que hayas soltado **R2.**

Matar a tus soldados
Mantén apretado **R2** y presiona ■, ▲, ←, ←, ▲, ■ durante la partida. Un sonido confirmará que has entrado el código correctamente. Recuerda que no se activará hasta que hayas soltado **R2.**

Volver verde el ejército marrón
Mantén apretado **R2** y presiona ▲,▲, ✖, ■, ▲, ▲ durante la partida. Un sonido confirmará que has introducido el codigo correctamente. Recuerda que no se activará hasta que hayas soltado **R2.**

CÓDIGOS

ACTION REPLAY

ESTOS CÓDIGOS —COMPATIBLES CON VARIOS CARTUCHOS DE TRUCOS— HAN SIDO PROBADOS CON LAS VERSIONES AMERICANAS DE LOS JUEGOS. ES POSIBLE QUE EN LAS VERSIONES ESPAÑOLAS ALGUNOS DE LOS CÓDIGOS NO FUNCIONEN.

SPIDER-MAN (PS2)

Red infinita
C10A4722BCA99B84

Malos cabezones
C10A473EBCA99B84

Activa todos los controles de combate
C10A472EBCA99B84

Mini Spiderman
C10A473ABCA99B84

Spiderman cabezón
C10A47C6BCA99B84

Modo primera persona
C10A47C2BCA99B84

Jugar como Peter Parker
C10A4776BCA99B84

Jugar como Spiderman Wrestler
C10A4772BCA99B84

Jugar como Spiderman malvado
C10A477EBCA99B84

Jugar como Duende Verde
C10A477ABCA99B84

Jugar como Mary Jane
C10A4706BCA99B84

Jugar como Shocker
C10A4702BCA99B84

Jugar como científico
C10A470EBCA99B84

Jugar como delincuente 1
C10A470ABCA99B84

Jugar como delincuente 2
C10A4716BCA99B84

Jugar como delincuente 3
C10A4712BCA99B84

Jugar como piloto
C10A471EBCA99B84

Jugar como Matrix
C10A471ABCA99B84

Jugar como policia
C10A4726BCA99B84

SHADOW HEARTS (PS2)

Debe estar activado
0E3C7DF21645EBB3
0C26AC2FF89D313F

Todos los objetos
1C072FDEF8FCFE53
3C072FDFFB83FBF3
3C072FE3FB83FBF3
3C072FE7FB83FBF3
3C072FEBFB83FBF3
3C072FEFFB83FBF3
3C072FF3FB83FBF3
3C072FF7FB83FBF3
3C072FFBFB83FBF3
3C072FFFFB83FBF3
3C072F03FB83FBF3
3C072F07FB83FBF3
3C072F0BFB83FBF3
3C072F0FFB83FBF3
3C072F13FB83FBF3
3C072F17FB83FBF3
2C072F1BF8FCFBF3

Todas las armas
2C072F9DF8FCFDF1
3C072F9FF9FDFDF1
3C072FA3F9FDFDF1
3C072FA7F9FDFDF1
1C072FABF8FCFEF1

Todos los accesorios
2C072E9DF8FCC509
3C072E9F8185C509
3C072EA38185C509
3C072EA78185C509
3C072EAB8185C509
3C072EAF8185C509
3C072EB38185C509
3C072EB78185C509
3C072EBB8185C509
3C072EBF8185C509
3C072EC38185C509
3C072EC78185C509
3C072ECB8185C509
3C072FCF8185C509
3C072FD38185C509
3C072FD78185C509
2C072FDBF8FCC509

RÁNKINGS

LOS + VENDIDOS (SEGÚN CENTRO MAIL)

PS ONE
1 FINAL FANTASY ANTHOLOGY
2 METAL GEAR SOLID BAND
3 FINAL FANTASY VI
4 FINAL FANTASY IX (PLATINUM)
5 MUNDIAL FIFA 2002
6 HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL
7 FINAL FANTASY VII (PLAT.)
8 FIFA 2002
9 TEKKEN 3 (PLATINUM)
10 GRAN TURISMO 2 (PLATINUM)

PS2
1 FINAL FANTASY X
2 GRAN TURISMO 3 (PLAT.)
3 VIRTUA FIGHTER 4
4 METAL GEAR SOLID 2
5 GRAND THEFT AUTO 3
6 PRO EVOLUTION SOCCER
7 TEKKEN TAG TOURNAMENT (PLATINUM)
8 MANAGER DE LIGA 2002
9 MUNDIAL FIFA 2002
10 ISS 2

X-BOX
1 HALO
2 ISS 2
3 DEAD OR ALIVE 3
4 GUN VALKYRIE
5 PROJECT GOTHAM RACING
6 RALLYSPORT CHALLENGE
7 WRECKLESS
8 BLOOD OMEN 2
9 MUNDIAL FIFA 2002
10 MOTO GP

GAMECUBE
1 STAR WARS: ROGUE LEADER
2 SUPERSMASH BROS. MELÉE
3 LUIGI 'S MANSION
4 SONIC ADVENTURE 2
5 ISS 2
6 WAVE RACE: BLUE STORM
7 BLOODY ROAR: PRIMAL FURY
8 BURNOUT
9 MUNDIAL FIFA 2002
10 TONY HAWK'S PRO SKATER 3

LOS 10 MEJORES PS ONE (SEGÚN LECTORES)

1 METAL GEAR SOLID
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **14,97 EUR** ANÁLISIS **PLANET 14**

2 FINAL FANTASY IX
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **RPG**
PRECIO **27,99 EUR** ANÁLISIS **PLANET29**

3 TEKKEN 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**
PRECIO **23,90 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 12**

4 FINAL FANTASY VIII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **23,90 EUR** ANÁLISIS **PLANET 14**

5 GRAN TURISMO 2
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **27,99 EUR** ANÁLISIS **PLANET 26**

6 DRIVER 2
DISTRIB.**INFOGRAMES** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **27,99 EUR** ANÁLISIS **PLANET 26**

7 DINO CRISIS 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **S. HORROR**
PRECIO **23,90 EUR** ANÁLISIS **PLANET 26**

8 COLIN MCRAE RALLY 2.0
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **27,99 EUR** ANÁLISIS **PLANET 21**

9 ISS PRO EVOLUTION 2
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **DEPORTIVO**
PRECIO **27,99 EUR** ANÁLISIS **PLANET 30**

10 SILENT HILL
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **S. HORROR**
PRECIO **23,90 EUR** ANÁLISIS **PLANET 18**

¡PARTICIPA EN LOS 10 MEJORES Y GANA UNA MEMORY CARD!

ENVÍANOS TUS RÁNKINGS CON TUS DATOS PERSONALES (¡NO OLVIDES EL TELÉFONO!) A:
PLANETSTATION - EDITORIAL AURUM
Concurso 'LOS 10 MEJORES'
Ronda Sant Pere, 38
08010 BARCELONA
E-MAIL: planet@ed-aurum.com
FAX Nº 93 310 65 17

LOS 10 MEJORES PS2 (SEGÚN LECTORES)

1 METAL GEAR SOLID 2
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **66,05 EUR** ANÁLISIS **PLANET 40**

2 GRAND THEFT AUTO 3
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **ACCIÓN**
PRECIO **66,05 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 37**

3 FINAL FANTASY X
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **69'99 EUR** ANÁLISIS **PLANET 43**

4 PRO EVOLUTION SOCCER
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **DEPORTIVO**
PRECIO **59,99 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 38**

5 DEVIL MAY CRY
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **59,99 EUR** ANÁLISIS **PLANET 36**

6 GRAN TURISMO 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **29,99 EUR** ANÁLISIS **PLANET 34**

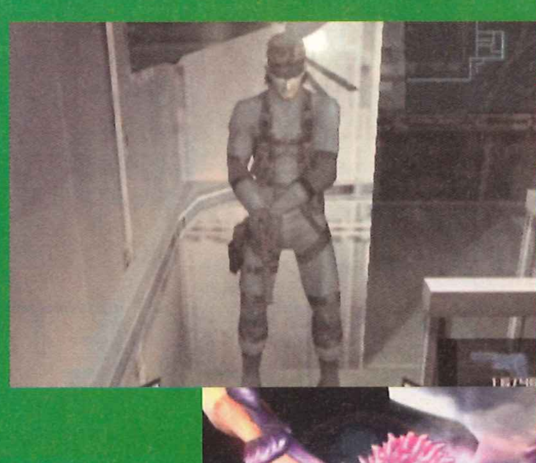
7 SILENT HILL 2
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **62,44 EUR** ANÁLISIS **38**

8 VIRTUA FIGHTER 4
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM UP**
PRECIO **64,99 EUR** ANÁLISIS **PLANET 43**

9 R.E. CODE: VERONICA X
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **S. HORROR**
PRECIO **64,99 EUR** ANÁLISIS **PLANET 36**

10 ICO
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **66,05 EUR** ANÁLISIS **PLANET 41**

Nota de la Redacción: Los criterios para elaborar el Ránking PSX, Ránking PS2, Los mejores del mes y Los más esperados responden a opiniones totalmente subjetivas de los miembros de la Redacción.



RÁNKING PS2 (SEGÚN PLANETSTATION)

1 METAL GEAR SOLID 2
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **66,05 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 40**

2 FINAL FANTASY X
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **64,99 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 43**

3 JAK AND DAXTER
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **PLATAFORMAS**
PRECIO **66,05 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 37**

4 DEVIL MAY CRY
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **59,99 EUR** ANÁLISIS **PLANET 36**

5 PRO EVOLUTION SOCCER
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **DEPORTIVO**
PRECIO **59,99 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 38**

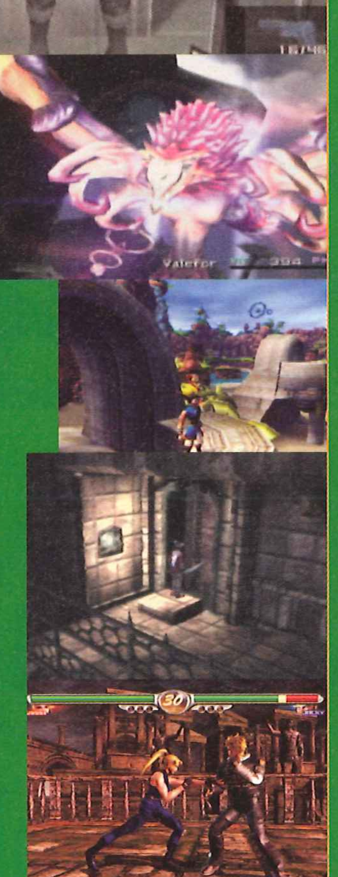
6 VIRTUA FIGHTER 4
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM UP**
PRECIO **59,99 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 42**

7 ICO
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **66,05 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 41**

8 GRAN TURISMO 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **29,99 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 34**

9 GRAND THEFT AUTO 3
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **ACCIÓN**
PRECIO **66,05 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 37**

10 SILENT HILL 2
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **62,44 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 38**



LOS MEJORES DEL MES

1 SPIDER-MAN
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **AVENTURA**

2 ISS 2
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **DEPORTIVO**

3 SHADOW HEARTS
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **RPG**

4 MANAGER DE LIGA 2002
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **DEPORTIVO**

5 AGRESSIVE INLINE
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM** GÉNERO **DEPORTIVO**

LOS MÁS ESPERADOS

1 THE GETAWAY (PS2)
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**

2 TOMB RAIDER: TAOD (PS2)
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **AVENTURA**

3 TEKKEN 4 (PS2)
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**

4 COLIN MCRAE 3 (PS2)
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **CONDUCCIÓN**

5 VIRTUA TENNIS 2 (PS2)
DISTRIBUIDOR **POR DETERMINAR** GÉNERO **DEPORTIVO**



RÁNKING PSX (SEGÚN PLANETSTATION)

1 METAL GEAR SOLID
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **14,97 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 6**

2 FINAL FANTASY VIII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **23,90 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 14**

3 VAGRANT STORY
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM** GÉNERO **RPG**
PRECIO **29,99 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 22**

4 RESIDENT EVIL 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **23,90 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 12**

5 TEKKEN 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**
PRECIO **23,90 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 12**



¿QUIERES RECIBIR LA PLANET EN TU CASA, COMO UN SEÑOR?

¡SUSCRÍBETE!

ADEMÁS, RECIBIRÁS DOS NÚMEROS GRATIS AL AÑO **¡12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10!** Y, **DE REGALO ¡UN MANDO PARA TU PLAYSTATION!** INFÓRMATE LLAMANDO AL 93 268 82 28

No te arriesgues a quedarte sin tu PlanetStation. Recíbela cada mes en tu casa con las promociones y regalos correspondientes, a un precio reducido y con un mando de regalo. Sólo tienes que rellenar y mandar el cupón.

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A PLANETSTATION

Deseo suscribirme a la revista por un año (12 números) a partir del número__ (incluido).
El precio incluye gastos de envío:
España 39.00 Euros / Europa 62.00 Euros / Otros países 175.00 Euros.

Nombre y apellidos
Dirección Código postal Población
Provincia Teléfono Edad

FORMA DE PAGO
☐ Cheque Bancario adjunto a nombre Editorial AURUM, S. L.
☐ Tarjeta VISA ☐ American Express
Nº de tarjeta: ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
Nombre del titular
Fecha de caducidad

Firma del Titular

☐ Domiciliación Bancaria (excepto extranjero)
☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(nº entidad) (nº oficina) (D.C) (Nº de cuenta o libreta de ahorro)
Nombre del titular
Ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Editorial AURUM, S. L.

Firma del Titular

Remite el cupón adjunto por carta o fax a:
Editorial AURUM, S. L. Ronda Sant Pere, 38 08010 Barcelona Tel: 93 268 82 28 Fax: 93 310 65 17 o escribe a: suscripciones@ed-aurum.com

LA ESTRELLA INVITADA...

BIENVENIDOS A LA SECCIÓN LA ESTRELLA INVITADA, EN LA QUE CADA MES OS HABLAMOS DE VIEJAS GLORIAS DE PSX QUE CON EL TIEMPO SE HAN GANADO EL CALIFICATIVO DE 'CLÁSICOS'.



MEDIEVIL

UN ESQUELETO DURO DE ROER

DESARROLLADOR **STUDIO CAMBRIDGE**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
AÑO DE ORIGEN **1998**

Unos cuantos años antes de que la propia Capcom trasladara a un mundo tridimensional la mecánica de las aventuras del bigotudo caballero Sir Arthur con su muy notable *Maximo*, un estudio de desarrollo de Sony ya había tomado la jugabilidad de la saga *Ghost'n Goblins* y la había traspasado al entorno 3D que permitía crear la PS One. Aquel grupo de desarrolladores era el Studio Cambridge, y el juego que crearon, *MediEvil*.

Pero este título no sólo recibía la influencia del clásico de Capcom, sino que también tomaba una estética gótica en los escenarios y un sentido del humor muy muy negro que provenían directamente del cine de Tim Burton (sobre todo, de esa obra maestra de la animación que es *Pesadilla antes de Navidad*). En pocas palabras, este plataformas se alejaba inteligentemente de la línea infantiloide de Nintendo y su *Super Mario 64*, buscando el mercado diferente y más adulto en que tan interesado estaba Sony. Por eso mismo debíamos dirigir al esqueleto protagonista (y además tuerto, para más inri) en su lucha contra el malvado brujo Zarok (el malo oficial del juego) a través de unos escenarios tan divertidamente escalofriantes como cementerios, castillos, pueblos malditos e incluso algún barco encantado (homenaje nada velado a *Ghouls'n Ghosts*).

ESTE PLATAFORMAS SE ALEJABA INTELIGENTEMENTE DE LA LÍNEA INFANTILOIDE DE NINTENDO Y SU *SUPER MARIO 64*, BUSCANDO EL MERCADO DIFERENTE Y MÁS ADULTO EN QUE TAN INTERESADO ESTABA SONY

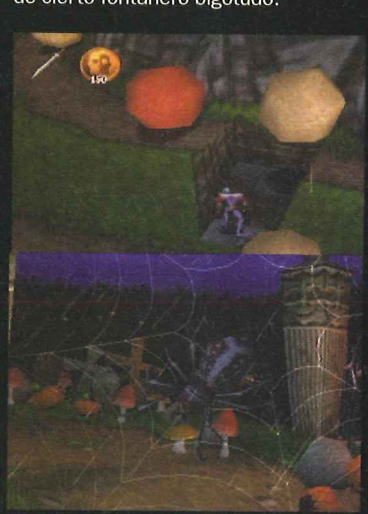
¿QUE SEGUNDAS PARTES NUNCA FUERON QUÉ?

Si bien *MediEvil* tuvo un éxito notable, aunque moderado, la saga realmente explotó a nivel de ventas con la aparición de su segunda parte un par de años más tarde. Y es que *MediEvil 2* no sólo mejoraba técnicamente a su predecesor, sino que incluso destilaba todavía más sentido del humor, y sobre todo llevaba más allá su mecánica inspirada en *Ghost'n Goblins* y la hacía más profunda, más variada y sobre todo, más divertida. Lo único que se le puede echar en cara a sus programadores son dos cosas: la notable dificultad con la que contaba esta secuela, y que a pesar de que ya hayan pasado dos años todavía no hayan realizado un *MediEvil 3*. ¡Vuelva, Sir Dan!





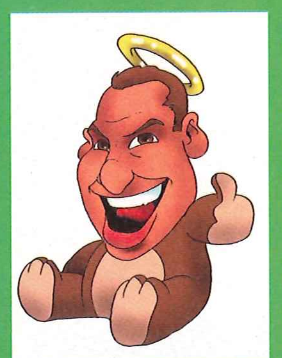
Este particular sentido del humor que impregnaba *MediEvil* se dejaba notar en dicho protagonista, un caballero resucitado llamado Sir Daniel Fortesque que tenía más bien poco de héroe. Y es que Sir Dan, durante la guerra contra Zarok, fue abatido medio minuto después del inicio del conflicto de un certero flechazo en el ojo, y además su resurrección no es más que un fortuito efecto secundario de uno de los hechizos del mago malvado. Desde luego, un héroe nada habitual para un plataformas que envolvía la mecánica de toda la vida con una ambientación también nada habitual. Un golpe de aire fresco para un género un pelín almidonado por culpa de cierto fontanero bigotudo.



EL PARTICULAR ENFRENTAMIENTO DIALÉCTICO QUE MANTIENEN CADA MES HOLYBEAR Y T-VIRUS NO TRATA EN ESTA OCASIÓN, AUNQUE PAREZCA MENTIRA, DEL MÚNDIAL DE FÚTBOL, PERO SÍ SE CENTRA EN OTRA COMPETICIÓN QUE NOS AFECTA MUCHO MÁS DE CERCA: LA GUERRA DE LAS CONSOLAS.

FUERA DE ÓRBITA

¿REALMENTE SE HA TERMINADO LA GUERRA DE LAS CONSOLAS?



¿ESTÁ EL ENEMIGO? QUE SE PONGA…

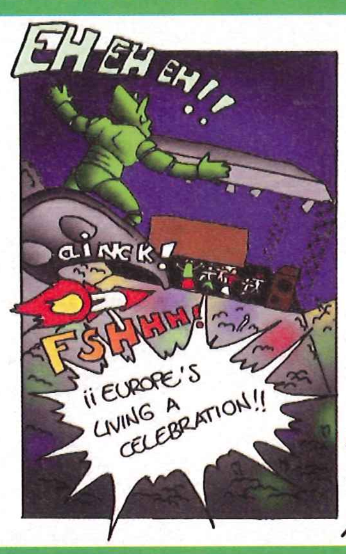
Los mandamases de Sony han aprovechado el E3 para demostrar que son tan chulos que sudan Chanel nº 5, y por ello han soltado frases impagables del tipo "La Guerra de las Consolas ha terminado", clara alusión al enorme número de unidades vendidas durante los dos años de vida (¡tecnología de última generación, amigos!) de su PS2. Pues para haberse acabado, parece que están un pelín preocupados. Y es que como en toda guerra, en ésta también ha habido bajas… ventas en los últimos meses. ¿O si no cómo es que, cuando X-Box entra en rebajas, o cuando GameCube lanza su órdago a la grande de 199 euros, el precio de la PS2 tiembla más que un flan con fiebre? Esto, claro está, en EEUU y en Japón, porque aquí, en los Estados Juntitos de Europa, lo compramos todo con una rapidez sólo equiparable a la lentitud y los bordes de los juegos PAL que, oh sorpresa, los de GameCube y X-Box no sufren. Unos títulos cuya única sorpresa es saber si el 'número de serie' detrás del nombre vendrá escrito en árabe o en romano: *Tekken 4, Final Fantasy XI, Devil May Cry 2, Metal Gear Solid 2 1/2: Agárrame esa Substancia…* Si la guerra se ha acabado, alguien debería avisar al enemigo, porque parece que o no se ha enterado, o mucho no le importa…



MIRA *PAISA*, LA MÍA ES MÁS BARATA

Si un equipo de fútbol metiera 30 goles durante la primera parte de un partido, a ningún comentarista (excepto a los de la SER, que cuando juega el Madrid se dejan la objetividad en casa) se le ocurriría decir "No pasa nada, aún hay mucho partido por delante". Pues en dos años de vida la PlayStation 2 ha entrado en 30 millones de hogares, así que las recién llegadas X-Box y GameCube, por mucho que se esfuercen, a lo máximo que pueden aspirar es a un honroso segundo puesto. ¿Qué sentido tienen esas compulsivas rebajas de precio (si seguimos así, se regalarán las consolas con los yogures), con las pérdidas económicas que conllevan, si no es un intento desesperado para hacerse un hueco en un mercado casi copado por Sony? Además, si bien es cierto que los estrenos anunciados en este E3 para PS2 son menos originales que el turrón de yema tostada, lo cierto es que el software de sus dos competidoras tampoco es para tirar cohetes: X-Box se ha nutrido de títulos mediocres y secuelas de sagas menores (léase *Shenmue II, Panzer Dragon Orta…*), y Nintendo ha 'sorprendido' con una ristra de estrenos cuyos nombres podríamos haber adivinado hace diez años (un *Mario*, un *Zelda*, un *Metroid*, un *StarFox*…). ¡Si es que hasta la anciana PS One vende más en Japón que X-Box y GameCube!

FUERA DE JUEGO









GANADORES DE LOS CONCURSOS

CONCURSO LOS DIEZ MEJORES N 44

Sergio del Valle Montesdeoca SAN FERNANDO

CONCURSO DRAGON BALL (PLANET 40)

Xavier Pascual BENIDORM, Jordi Fenollosa VILA-REAL, Oscar Reche REUS, Luis García EL CORONIL, David Fernández CEE, Naiara Jiménez VITORIA, Diego Felipe Bemúdez BARCELONA, David Martínez EL PALMAR, José Carlos Alonso Vázquez SALAMANCA, Juan Antonio Vera ROQUETES DE MAR

CONCURSO GIANTS: CITIZEN KABUTO

Denis Andrés de Sousa EIBAR, Gustavo Adolfo Puente MADRID, Pablo García BUJASSOT, Elena Huertas MACARENA, Francisco Fernández BENICARLÓ, David Mansegosa TORDERA, Aythami Rubio TRAGALETE , Juan Alfonso Soriano UBEDA, Francisco Ramón Pérez MALAGA, Montse Plaza ALICANTE.

FE DE ERRORES CONCURSO STATE OF EMERGENCY

El número 43 de *PlanetStation* contenía una lista de ganadores errónea del Concurso *State of Emergency.* A los cinco ganadores reales se añadieron los ganadores del Concurso *Max Payne* de un número anterior. Ésta es la lista real de ganadores de un juego *State of Emergency* y una camiseta:

Jose Antonio Escánez Miguel VALLADOLID, Nestor Ibarrondo GERNIKA, Yerai Feijóo Dacoba OURENSE, Francisco García Martínez YECLA, Ricardo Díaz Magarín ALCORCÓN .

Rogamos disculpéis las molestias todos los que os hayáis visto afectados por este error.



EN EL PRÓXIMO NÚMERO

Los retrasos que ha sufrido *Commandos 2: Men of Courage* antes de su salida al mercado están más que justificados si tenemos en cuenta la tremenda calidad de la versión muy cercana al producto final que hemos podido probar. En lugar de encontrarnos con la típica conversión de PC a PS2 hecha para cumplir el expediente, os aseguramos que esta versión ha sido cuidada hasta el último detalle. Preparaos para acompañar a Jack O'Hara y sus hombres en una serie de misiones que cambiarán el curso de la Segunda Guerra Mundial.

Y sin movernos del mismo período histórico, el mes que viene también podréis encontrar nuestro análisis de *Medal of Honor: En la Línea de Fuego*, otro juego que nos traslada a la Segunda Guerra Mundial, aunque esta vez dentro del género de los *shooters* en primera persona. La tercera parte de la saga de Electronic Arts aprovecha todo el potencial de la bestia negra de Sony para ponernos (literalmente) en la piel de los soldados que lucharon contra el Tercer Reich.

Cuando un juego es comprado por más de 700.000 japoneses y se mantiene imperturbable en lo alto de las listas de ventas a pesar de que se han producido lanzamientos muy potentes es que algo ofrece que ningún título más puede ofrecer. Por supuesto, estamos hablando de *Winning Eleven 6*, y las claves de su éxito las encontraréis en el número 44 de *PlanetStation*.

Aunque pueda parecer una simple actualización de *Gran Turismo 3*, *GT Concept* es mucho más. Para los fans del motor ofrecerá la posibilidad de conducir los últimos modelos presentados en los salones automovilísticos, pero también va a ser un título más asequible para los que siempre perdieron la paciencia (y los nervios) con la saga de Polyphony Digital. Os explicaremos el porqué en el próximo número.

A LA VENTA A MEDIADOS DE JULIO

NOTA: Éstos son algunos de los contenidos previstos para el siguiente número, pero la Redacción se reserva el derecho a introducir variaciones de última hora.



chat



¡ÚNETE AL MEJOR CHAT DE JUEGO!. PODRÁS RESOLVER DUDAS, COMPARTIR TRUCOS, SOLUCIONES, BUSCAR COMPAÑEROS PARA JUEGOS MULTIPLAYER...

ENVÍA
CLUBJUEGO14
AL

¡MÁS SERVICIOS!

BROMAS!

¿Quieres gastar una broma a tus amigos?, ¿o prefieres hacer nuevas amigas en nuestro Partyline?. Todo un mundo de posibilidades para tí en este número.

906 88 70 07

¡PERSONALIZA TU MÓVIL!

Personalizar tu buzón de voz, ganar 60.000€, conocer a tus admiradores secretos...

¡Ya no tienes que elegir, todo esto y mucho más en un mismo número. ¿A qué esperas para llamar?

906 42 41 18

¿QUIÉN ES? ¿Tienes dotes de detective?. ¡Atrévete a probar!. demuestra a todos que eres el más listo resolviendo el enigma que te propondremos antes que nadie.

MIJUEGO13 **7611**

TELE-AMIGOS ¡Haz amigos con tu móvil!. Envía el código del servicio seguido de chico o chica y cinco palabras que te describan (deja un espacio entre cada palabra). ¡ya verás como encuentras tu alma gemela!. (Ej. miligue5 chica rubia guapa divertida simpatica deportista)

MILIGUE5 **7611**

PIROPOS ¿Te cortas en el momento de entrar a las chicas?. ¡Ya tiene solución!. Consigue los mejores y más originales piropos. ¡Nunca habrás ligado tanto!

PIROPOS39 **7611**

*Precio del mensaje: 0,9 - 1,2 €/Men.
*Precio de la llamada:0,72 - 0,99 €/Min.
*Con la petición de cualquier servicio el usuario nos da permiso para utilizar sus datos para el envío de publicidad relacionada con el servicio solicitado.

MUCHO MÁS EN WWW.MI-SMS.COM

